SPLINTER CELL VELIKI POSTER LIVE SVET MMORPG IGARA

THe GaMeR®

PRVI JUGOSLOVENSKI MAGAZIN ZA PC IGRE

Ekskluzivni intervju

SPLINTER CELL

Ekskluzivni intervju + recenzija!

NFS: HOT PURSUIT 2

Mnogo hitova se pojavilo u ovih mesec dana!

UNREAL TOURNAMENT 2003
NO ONE LIVES FOREVER 2
HITMAN 2
BATTLEFIELD 1942
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
NHL 2003

THe GaMeR® Broj 46
CENA: 150 din • CG 3 EUR
BH 6Km • MK 180 DEN
ISSN 1451-1002
9 771451 100007
WWW.GAMER.CO.YU

EKSKLUZIVNO: NFS: HOT PURSUIT 2 Q&A

Da li je ovo najbolja NFS igra do sada?

Mustek

www.mustek-europe.com

Scanners
DVD players
Digital cameras
Web cameras
UPS

Jazz Piper MCD650s
MP3-CD PLAYER
Audio CD, MP3 CD,
CDR&CDRW compatibile
Car charger and cassette adapter

Jaz Piper
MP3-CVR40u
40Mb Pocket ZIP drive
Transparent

Chicony

104 US, YU, Win98, DIN, PS/2
104 US, Win98
Multimedia NEW PS/2
Ergonomic US, DIN, PS/2
Wireless US, PS/2

PRO Video - Satelitte TV tuner
PRO Video - TV tuner with FM, teletext and remote control

MediaFORTE multimedia

Sound card 4 channel + FM radio
Quad Extreme
Video capture card with TV tuner
FM radio card RADIO LINK

GlacialTech
IGLOO
procesor cooleri

DODATNA OPREMA

Stalci za monitore i printere, držači papira, podloge za miša, kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, kablovi, adapteri, riboni, kertridži za ink jet printere, slot cooleri, HDD cooleri, CD ROM cooleri

Genius

VELIKI IZBOR MIŠEVA

SPEED WHEEL - Volan, menjač,pedale
SPEED WHEEL - Force Feedback
JOYSTICK - G08,G09,F-22X,F-23,F-31D
SPEAKERS - G-06 120W, G-10 200W, K-10 200W, SW-N 2.1 320W 2 SATELITS, SW 5.1 Channel Surround System Subwoofer, Sound Card 5.1
MICROPHONES, HEADPHONES,
HEADPHONES WITH MICROPHONE,
GRAPHIC TABLET,
HUB 10 Mbit, HUB 100 Mbit ...

HYUNDAI

ImageQuest
MONITORS
www.hyundaiIQ.com

V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II
max: 1024x768 @ 60 Hz,
optimal: 800x600 @ 85 Hz

V570 - 15", 0.28 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

B790+ - 17", 0.26 mm, 96KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz

Q770 - 17", 0,25 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN

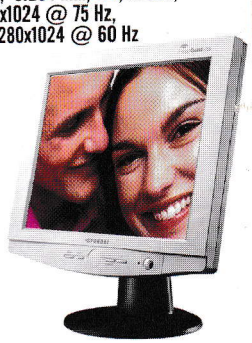
F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz

F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

L50A - 15", 0.297 mm, TFT, TCO99,
max: 1024x768 @ 85 Hz,
optimal: 1024x768 @ 60 Hz

L70A - 17", 0.264 mm, TFT, TCO99,
max: 1280x1024 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 60 Hz



aquasco

NOVO! **DFI** MATIČNE PLOČE

P21-EL VIA PX400, Socket478, ATX
FSB 400/533, ATA100/133, 6USB 2.0

NB73-ES I845e, Socket478, ATX
FSB 400/533, ATA100, 6USB 2.0

PE11-EC VIA P4X266A, Socket478, ATX
FSB 400/533, ATA100/133, 4USB 1.1

NS35-TC SIS 650GX, Socket478,
uATX, FSB 400, ATA100/133, 6USB 2.0

NB70-BC I845d, Socket478, ATX
FSB 400, ATA100, 4USB 1.1

CS62-TC I815ep B step, Socket370, ATX
FSB 100/133, ATA100, 4USB 1.1

AD 77 VIA KT400, Socket-A, ATX
FSB 200/266, ATA100/133, 6USB 2.0

AD 76 VIA KT333, Socket-A, ATX,FSB 200/266, ATA100/133, 4USB 2.0+4USB 1.1

AD 75 VIA KT333, Socket-A, ATX,
FSB 200/266, ATA100/133, 4USB 1.1

AD 73 VIA KT266A, Socket-A, ATX
FSB 200/266, ATA100/133, 4USB 1.1

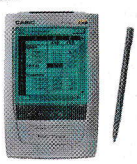
Kvalitetna KUĆIŠTA MIDI TOWER
ATX sa maskama u boji

ANS INTERNATIONAL

CASIO

DIGITALNI ADRESARI

SF 3600 64 Kb
SF 4900 128 Kb
SF 5300 64 Kb
SF 7200 SY 2 Mb
PV S250 2 Mb
PV S460 4 Mb



PC INTERFACE + Software
Baterije za Casio

Computer Dream

Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd
Veleprodaja: Đorđa Jovanovića 9/3, Beograd
Tel: 011/3610-310, 3610-613, 3226-303, 3226-323
www.computerdream.co.yu

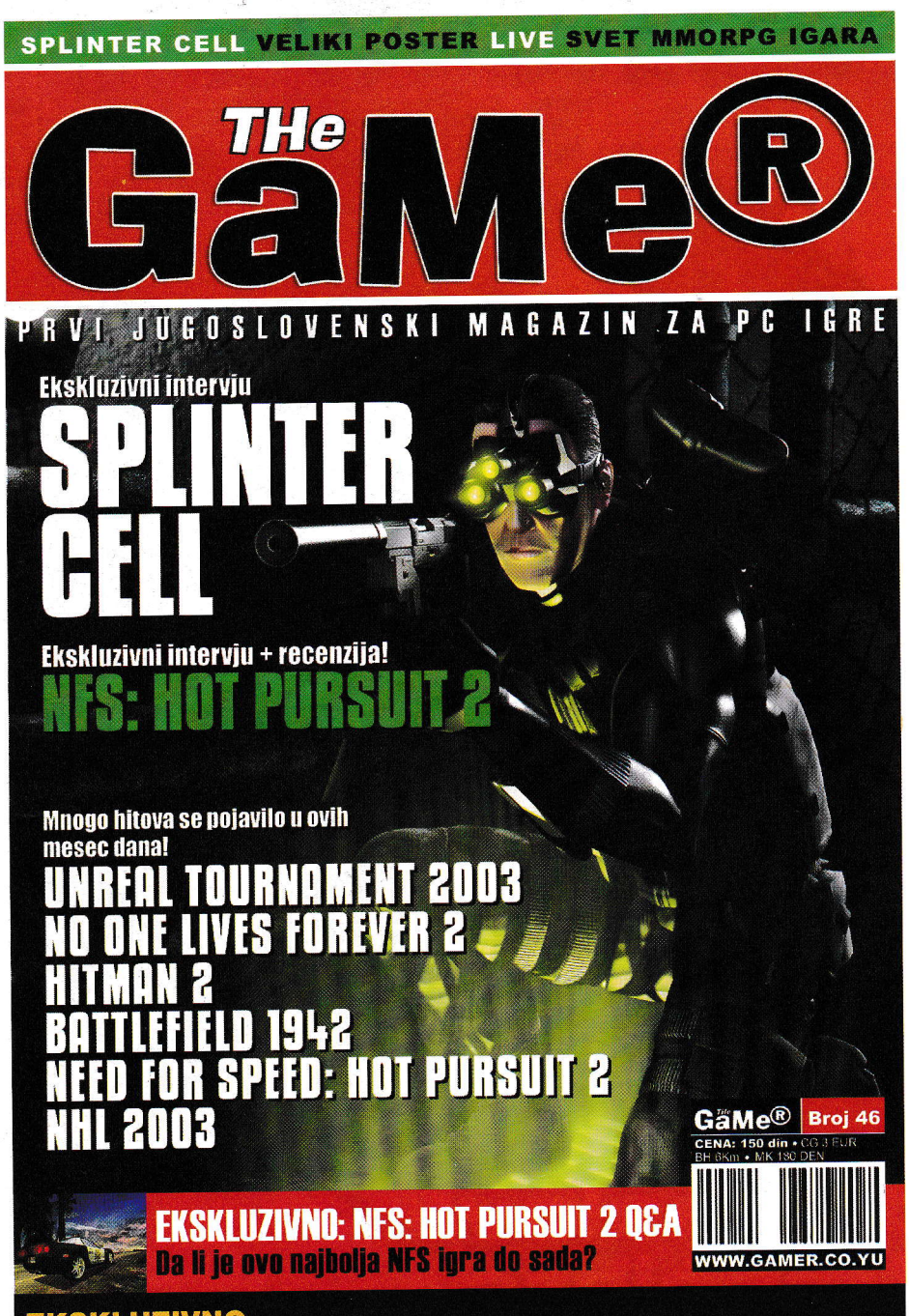
ALBICOM computers

Partner:
ALBICOM COMPUTERS
Miletićeva 3, 21000 Novi Sad
Tel./Fax. 021/614-909

THE GAMES
NAJNOVIJE IGRE
Garancija
Veliki izbor naslova
Poručite besplatan katalog
PS2 PlayStation.2
PlayStation
Dreamcast
PC CD-ROM
THE GAMES 064/117-53-34 i 063/8823-333
Igre možete naručiti telefonom ili preko interneta
www.thegames.co.yu
design by vale

SADRŽAJ

novembar 2002



EKSKLUZIVNO

Splinter Cell 28

Specijalno za ovaj broj Gamer-a, UbiSoft pristaje da sa nama prodiskutuje nešto malo više o njihovom novom ostvarenju Tom Clancy's Splinter Cell. U ovom ekskluzivnom intervjuu saznaćete puno o tajnama koje ova igra krije - oružje, napeta priča, misije, napredan AI, sjajna grafika, "savršena igrivost" i drugo. Sudeći po svim informacijama koje nam developer otkriva, Splinter Cell može vrlo lako postati najbolja akciona igra ove godine.

Igrajte Robin Hood Demo, Hegemonia Demo, American Conquest Demo, FIFA 2003 Demo. Pogledajte Splinter Cell trejler, LotR: The Two Towers najnoviji trejler, Bikini Babes filmove. Pored korisnih programa koji su opisani u broju, tu su i varanja, još poneki review i još mnogo toga.

NAJAVE

James Bond: Night Fire 8
"Ah ti romani Iana Fleminga. Gde bismo bili bez njih?"

Hegemonia: Legions of Iron 12
Još bolje od Homeworlda...

Duality 14
Svaka realnost ima dva lica... otkrijte ih sami

LIVE!

MMORPG: Čega sve ima tamo napolju? 16
Od svojih prapočetaka, Internet je bio zabava, koliko i sve ostalo.

Šta se sve može naći na MMORPG sceni 18

Najprodavanije PC igre za kraj septembra 21

Šuška se 23
Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto...

NET

Internet - da li je dovoljno brz? 78
Net rubrika vam donosi najsvežije informacije, sa svih strana, a ukoliko smatrate da vam to nije dovoljno uvek možete posetiti www.gamer.co.yu i tu pogledati šta je novo. Od ovog broja sajt se redovno ažurira

MULTIPLAYER

Završena beogradska StarCraft liga 82
Ukoliko imate neodoljivu želju da se prepucavate sa drugima o vašim "mad skillz", ali i da pročitate još interesantnih stvari možete posetiti i naše forume na sajtu www.gamer.co.yukamoli uživo.

NEŠTO LIČNO

Mislim, stvarno... 88
Znam da će moj ljubljeni i veoma poštovani urednik pasti u iskušenje da ovaj tekst stavi u rubriku "pisma uredniku" (kada bismo imali takvu), ali...

GM KUTAK

Pravila 86

Pravila moraju biti kao odeća. Za tešku zimu teške cokule, za balet baletanke. Kada mi se igra spora kampanja, fokusirana na malo igrača, rado uzimam Rolemaster. Kada se radi o brzoj akciji, o mnogo igrača, onda moram da koristim Warhammer RPG

PRVA POMOĆ

Mafia Walkthrough 90

HARDWARE

Hardware Q&A 95

Niskobudžetni dvoboj 96

I dok su svi koji prate razvoj IT industrije i tržište grafičkih kartica usredsređeni na dvoboj ATI-jev Radeon 9700 i GeForce 4, nekako u pozadini, odvija se još jedno nadmetanje ova dva proizvođača, i to oka nižih cena, na koji otpada značajan deo tržišta

Digital Versatile Disc - DVD 98

Saitek za sve 100

Acorp za Pentium 4 102

Do sada nismo imali prilike da predstavimo Acorpove proizvode pa smo prihvatli ponudu da isprobamo njihove matične ploče namenjene Pentium 4 procesorima

MP3 plejer za šetnju i auto 104

Popularnost muzike u formatu MP3 nametnula je potrebu i za većim izborom prenosnih MP3 plejera

REVIEW

Hitman 2: Silet Assasin 34

Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm 37

Battlefield 1942 38

Real War: Rogue States 41

Conflict: Desert Storm 42

No One Lives Forever 2 44

Bikini Karate Babes 47

Ghost Recon: Island Thunder 48

Stronghold Crusader 50

Earth 2150: Lost Souls 52

Unreal Tournament 2003 57

NHL 2003 60

Beam Breakers 62

Divine Divinity 64

Empire Earth: The Art of Conquest 66

Prisoner of War 68

The Sims Unleashed 70

Emperor: Rise of the Middle Kingdom 71

Bandits: Phoenix Rising 72

Frontline Attack: War Over Europe 74

pismo urednika

"Fool of a Took, throw yourself in next time, and rid us of your stupidity!" - screams the wizard at the unfortunate hobbit, who managed to alert the entire orc population in the Mines of Moria.

Ovog meseca smo najmanje 37 puta odgledali najnoviji foršpan za film Petera Jacksona, Gospodar Prstenova: Dve Kule. Posle gledanja ovog pompezno najavljenog filmčića, ubeđeni smo da će nadmašiti svu konkurenciju koja ga čeka u decembru. Pored gomile novih stvari koje su otkrivene u trejleru, naslućujemo da gospodin Peter Jackson namerno nije hteo da otkrije ono što najviše očekujemo. Naravno, to je napad Entova na Sarumanovu tvrđavu Isengard! U trejleru se jedino naziru noge entovskog pastira, Treebearda, ali verujte i to je sasvim dovoljno na da vas propisno navuče. Da ne spominjem bitku kod Helm's Deepa, znamenite wolf-ridere, povratak Gandalfa (i ceo snimak njegovog duela sa Balrogom), Goluma...

No, svet igara grabi dalje pa moramo i mi. Puno toga novog se pojavilo u proteklih mesec dana, a mi smo se potrudili da vam prenesemo ono najbitnije i najzanimljivije. U ovom broju vas uvodimo u svet UbiSoftove najnovije FPS-šunjačine, Splinter Cell. U ekskluzivnom intervjuu sa timom iz UbiSofta, saznali smo puno interesantnih stvari o priči, endžinu koji pokreće igru, misijama, oružju koje ćete upotrebljavati itd. Pored toga, pripremili smo vam jednu specijalnu poslasticu - intervju sa ljudima iz Electronic Artsa o PC verziji igre Need for Speed: Hot Pursuit 2. Saznajemo nešto više o unapređenoj fizici u igri, o novim automobilima i naravno o razlikama između PC i Playstation 2 verzije. Za sve one koji su pretplaćeni na časopis stiže sveža doza najnovijih demoa, filmčića i korisnih programčića (da, da, tu je i trejler za Dve Kule, ne brinite). Tu su svakako i standardne rubrike, najave, live, multiplayer, prva pomoć, hardware, novi opisi, GM-kutak itd.

Vidimo se u Decembru...

Uroš Jojić

glavni i odgovorni urednik

Vi nama, mi vama

Vaša pisma sa pitanjima i predlozima kako da poboljšamo časopis kao i uvek očekujemo sa nestrpljenjem, a usput vas podsećamo da nam možete pisati na redakcija@gamer.co.yu kao i na adresu The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22. Naglašavamo da se naš sajt na www.gamer.co.yu redovno ažurira, te da će te i na njemu moći da pronađete sve ono što vas interesuje kao i dodatne informacije kojih nema u novom broju.

KARPENTER JE U PRAVU

Zdravo,

Vaš časopis čitam od prvih brojeva i nemam neke specijalne zamerke jer je ocenjivanje igara mahom subjektivno mišljenje i kao takvo se uvek može uzeti u razmatranje sa ove ili one pozicije. Međutim, uvek se iznenadim kada se komentariše još ponešto vezano za igru u smislu njenog nastanka ili veze sa nekim od mas-medija, pa se tu naprave propusti. U dopunskim informacijama o igri The Thing pominje se da je film "Stvar" (pravi prevod je Stvor) iz 1982. Karpenterov prvi igrani film. Nije tačno, prvi igrani film John Carpenter je snimio još 1974. godine ("Dark Star" - Tamna zvezda), a nedavno smo imali prilike da ga ponovo vidimo u bioskopu Doma omladine gde je održan mini festival SF-a. Nakon filma "Dark Star", Carpenter je potpisao i takva remek dela kao što su npr. "Assault On Precinct 13" (Napad na policijsku stanicu broj 13, 1976. godine), "Halloween" (Noć veštica, 1978. godine), "The Fog" (Magla, 1979.), "Escape From New York" (Njujork 1997, 1981. godine) itd.

Pozdrav, uz želju da postanete još kvalitetniji, Vladimir.

Da, da... Ko radi taj i greši, što je Vladimir, kao evidentno odličan poznavalac filma, dobro uočio. Omaškom je navedeno da je "Stvor" bio prvi Karpenterov film, što je očigledan previd jer su u drugom delu teksta i spomenuta remek dela koja su nastala pre njega. Kako god, dobro je što ste nam ukazali na propust, pa ćemo sledeći put obratiti više pažnje na dodatne informacije.

ŠTA JE SA SAJTOM?

Draga redakcijo Gamera,

Da odmah na početku kažem da vam je časopis strava i da samo tako nastavite. Što se moje primedbe tiče, ona se odnosi na vaš sajt. Ne znam zašto redovno ne menjate sliku novog izdanja. Već 3-4 meseca mesečno posećujem vaš sajt i nikakve promene na njemu ne pronalazim. Mislim da ako već imate sajt, treba da ga vodite na isti način kao i časopis.

Vaš verni čitalac Ivica

Ivice, ako si skoro bio na www.gamer.co.yu onda znaš da su se stvari bitno promenile. Ubuduće, sajt će biti redovno ažuriran, pa ćeš uvek moći da pronađeš informacije koje te zanimaju. Ne zaboravi da i dalje kupuješ Gamer...

NE SVIĐA MI SE TO, TO I TO

I evo, konačno sam izdvojio malo vremena da napišem pismo The Gameru. Dakle The Gamer kupujem od 3. broja i u početku mi se izgled i dizajn sviđao; sve negde do 23-24 broja - zašto? Zato što ste ukinuli detaljan opis igre i mnogo ostalih veoma bitnih stvarčica..... Nema veze, želim da vam kažem da mi se ovaj novi spoljašnji izgled nimalo ne sviđa (pogotovo to što stranice iz broja u broj postaju tanje), ali nema veze. A sad postajete kao ovi političari, samo obećavate, a ništa ne ispunjavate

1. Od ko zna kog broja obećavate više postera;

2. Ko zna koliko puta ste obećali CD-ove sa demoima ali....

I da vam kažem još nešto, to što ste još odavno izbacili Iznouguda, veoma je loše; imam mnogo drugova koji su prestali da kupuju Gamer samo zbog toga što ste izbacili tu rubriku, a svi koje poznajem kažu da je bila odlična. Što se tiče izbacivanja pisma meseca to i nije baš pametno, jer šta vas košta da izdvojite najlepše napisano pismo (i onako su sva ista) i još nešto, proverite malo one testove grafičkih kartica na Quakeu, jer kada smo drugovi i ja testirali GF3 IMALI SMO VEOMA RAZLIČITO ISKUSTVO U ODNOSU NA VAŠE!

To bilo to, što se tiče moje malenkosti.

Marko Čukić

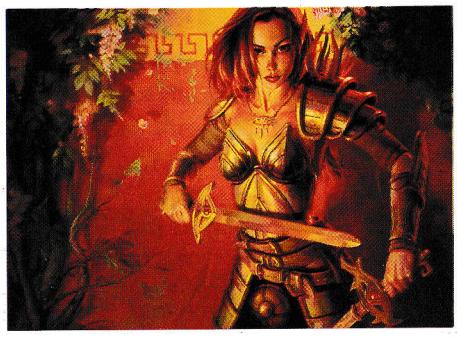
Au bre Marko... Ukusi su različiti, a vala i neukusi, pa o njima ne treba previše raspravljati. Ne znam da li si primetio da se časopis osim vizuelno promenio i konceptualno, a to što su stranice tanje ne mora da te brine - kolekcija Gamer-a će ti predstavljati manji teret kada je budeš premeštao sa jednog na drugo mesto. Biće i više postera uskoro, a CD sa demoima i mnogim drugim stvarima je izašao u prošlom broju. Iznouguda je izbacila prošla redakcija, pa ti ne mogu mnogo pomoći, a pismo meseca se vraća u ovom broju. Što se tiče testova, sasvim je normalno da se rezultati razlikuju, jer se i uslovi u kojima se testiraju poprilično razlikuju. Pa ko je tu precizniji? Mislim da je to u principu nevažno, jer je bitan krajnji utisak da li kartica vredi ili ne vredi para.

PIRATSKE IGRE

Ovako, imam problem, živim u Švedskoj, a dole (u Jugoslaviji) sam kupio piratsku igru "Neverwinter Nights"; treba da unesem kodove kada hoću da je instaliram. Sa igrom sam dobio neke, ali ne rade . Please help.

Pozdrav, Zoki

E pa, Zoki, nije trebalo da kupuješ piratsku igru... to ti je uvek mačka u džaku. Zašto si to radio kad živiš u Švedskoj gde su ti dostupni svi originali, a i kinte sigurno imaš dovoljno. Zbog sličnih problema mi u Gameru igramo isključivo originalne igre da ne bude posle fali ovo, neće ono, i nemaš kome da se obratiš. Ovako, platiš pa klatiš.



BRUKA

Poštovani uredniče Game®a ,

Pišem povodom bruke koja je obelodanjena u prošlom broju. Samo pri pogledu na novu redakciju mogu da dam zaključak da je Gamer polako, ali sigurno, počeo da propada . Otpuštanje najboljih ljudi časopisa poput Željka Nešića , Nenada Nikolića, Ognjena Popovića , Konstantina Milutinovića itd. koji su praktično održavali Gamer na nogama i u najkritičnijem trenucima po časopis ostali, a ne dali otkaz , ravno je propasti. Mislim da ste samo ovim izgubili 30% posto čitalaca (uz to i mene). Stvarno nisam imao ništa protiv vas do ovog trenutka kada ste se samo pojavili iz vedra neba i otpustili ceo Gamerov crew koji je tu bio već godinama/mesecima. Ako se nešto ne popravi ubrzo, tj. vrati alfa i omega Gamera, postaćete kao i svaki drugi strani časopis, ozbiljan, bez humora i bez onog srpskog šmeka (koji ste čini se izgubili dovođenjem ovih Engleza, Nemaca šta li su). Ako vam je to cilj, onda stvarno ne znam šta da vam kažem...Mnogo loš trip.

P.S Znam da verovatno nećete imati hrabrosti da objavite ovaj mail u časopisu , ali to samo dokazuje kakva ste organizacija postali .

Pamet u glavu

Petar Kaljević a.k.a The Matrix

Hi Petar,

Enter the Matrix. Mi u Gamer ne znamo kako to pogled samo na spisak znači propadanje od redakcija. O sastavu redakcija editor ne odlučuje, so on nema tu kako se kaže influence. Mi ni ne poznajemo des gens koji su radila tu pre nas i nemamo ništa sprotiv njih. Neko će se novi fazon sigurno svideti, a neko neće. So, neko će otići da ne čita, a neko će da doći i čita ovaj magazin. To što i mi stranac radimo za Gamer, mislim da ne loše, jer će magazin biti interesantan i diverse. A, Petar, tebi puno pozdrav od cela redakcija and take care.

P.S Hrabrost nam nikad nedostaje ne.

Опасне игре

Многи средњошколци проводе ноћи у такозваним играоницама, где играју „ратничке игре“

На сваком кораку, као печурке после кише, ничу чеда модерне, компјутерске технологије – локали за забаву, такозване играонице. У њима се окупља углавном омладина, а каже се, бога ми, и понеки средовечни занесењак.

Деца се окупе, направе екипу од пет чланова, плате по 150 динара да би учествовали на „турниру“, па ко успе да подметне бомбу (!?) осваја награду! Награде се крећу од 2.000 динара па све до 1.000 – евра! Чиста коцка, само што су карте, или коцкице, билијар и томе слично замењени, модернизовани – компјутерима! Коцкарска страст захвата децу, све им се чини да ће следећег пута сигурно победити, улажу сав новац, свој и туђ (јер, као сви завидници, и краду само да би могли да играју), и, наравно, губе као у свакој коцкарској игри. А неко се досетио да овим коцкарницама дâ софистицирани назив и пронашао еуфемизам „играоница“!?

Овде деца често осване (утлавном средњошколци), а неки дечаци проводе и по два дана без спавања, или дремају седећи на столици!? „Играонице“ раде током целе ноћи (баш нам се лепо деца „играју“!), не знам да ли са дозволом власти, али очигледно са благословом, јер им нико не забрањује такав рад! А ради се о малолетницима који после таквог „бдења“, јасно, не могу да иду у школу и имају симпатичан изглед зомбија.

Ради се о веома опасној појави коју нико не спречава, па се питам да ли је неко у овој земљи уопште задужен да брине о стању духа и здравља младог нараштаја. Позивам надлежне за бригу о омладини (ако такви постоје!) и организације које се баве заштитом дечјих права да предузму све што је у њиховој моћи да се терор, могло би се рећи, друштва над нашом омладином, увијен у обланду „слободне иницијативе“, или „демократије“, неодложно обустави!

Позивам и цркву да се у оваквим кардиналним случајевима слободно „меша у политику“ (ако је црква одвојена од државе не значи да не сме да указује шта је добро, а шта лоше у друштвеном животу, да не сме да износи своје ставове!) и дâ своје мишљење о овој, као и свим другим негативним појавама, као што је мода излазака у поноћ и све друго што угрожава психичко и физичко здравље нашег подмлатка и, тиме, будућност нашег народа.

Владимир Бабовић,
Београд

PISMO MESECA

Evo jedne gluposti da se nervirate. Ja sam se toliko iznervirao da svaki put kad je pročitam, ruke mi zadrhte od besa. Ovo sam izvadio iz "Politike" od 7. X 2002.god. Inače, da napišem i još nešto, da ne ispadne da šaljem samo gluposti. Čestitam svima na neverovatnom preokretu. Nisam očekivao da će ovaj broj biti ovako dobar. Samo, nešto mi se čini da je ona Lara poprimila oblik četrdesetsedmice na posteru. Verovatno zbog boje ;). Ne morate na rubrici NET da se orjentišete samo na jednu stvar, u ovom slučaju automobile, nego stavite više tema. CD će uskoro biti kupljen na trafici, uz normalan broj, barem se nadam. Intervjui su vam pun pogodak. Ceo časopis vam je pun pogodak. Samo nastavite tako i stići ćete među najbolje.

Torpedo

Hvala ti na konstatacijama i savetima, a što se tiče glavne teme tvog pisma, mislim da tekst dovoljno govori sam za sebe. Svi mi moramo biti svesni da u slobodnom društvu svako ima pravo na svoje mišljenje, ali upoređivati igraonice sa kockarnicama u suštini je besno iskazivanje nemoći i sopstvenog nezadovoljstva. Ne slažemo se ni sa tvrdnjom da je popularanost igraonica "opasna pojava" koja utiče na mlađi naraštaj, jer u današnjem društvu ima toliko negativnih pojava koje mladi ljudi i svesno i nesvesno upijaju, da im cela priča sa igraonicama dođe kao melem na ranu i izduvni ventil - ne znam da li su stariji svesni, ali i "omladina" ima gomilu problema koji se mnogo ne razlikuju od njihovih. Znam da bi mnogi voleli da među mladima postoji red i disciplina kao u engleskim internatima u XIX veku, ali izgleda mi kao da su malo zakasnili sa inicijativom.

Sve u svemu, imam osećaj kao da se u blizini stana (kuće) dotičnog gospodina koji je potpisao pismo, nalazi neka od mnogobrojnih gradskih igraonica, pa da je njegov "bes" prvenstveno usmeren u tom pravcu, ali je uvijen u oblandu sveopšte opasnosti za mladi naraštaj.

James Bond: Night Fire

"Ah ti romani Iana Fleminga. Gde bismo bili bez njih?"

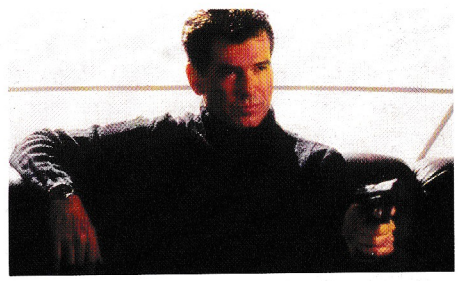
Britanski tajni agent James Bond uspeo je nekeko da se dokopa igračkog sveta pre nekoliko godina kada su se prvi put pojavili nintendo naslovi Golden Eye i Agent Under Fire. Na veliku žalost, PC igrači su bili lišeni dugoočekivanog naslova The World is Not Enough, jer je iznedada otkazan. No, nije prošlo puno vremena da Electronic Arts shvati da je krajnje vreme iskoristiti jednu od najpopularnijih franšiza. Dakle, dragi nam Bond stiže u novom akcionom FPS-u, James Bond: Night Fire.

GAME INFO
IZDAVAČ EA
DEVELOPER Gearbox Software
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.ea.com/eagames/main/pccd/007_nightfire/
DATUM IZLASKA Kraj 2002

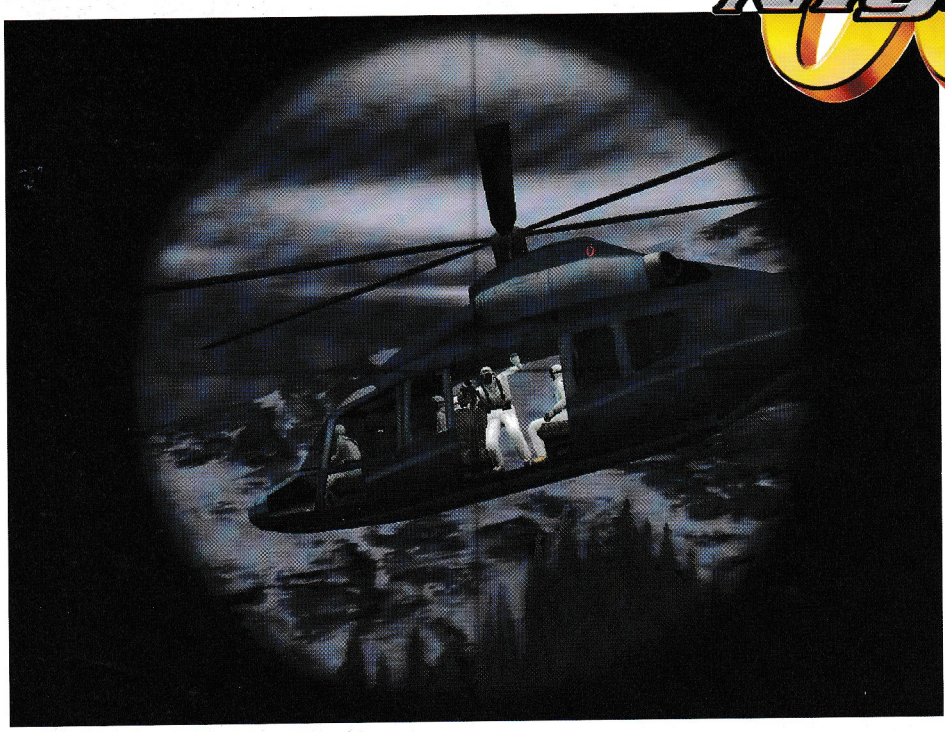
Držeći se svoje dugogodišnje tradicije sjajnih igara, Electronic Arts još je jednom unajmio renomiranog developera za realizovanje ovog smelog igračkog projekta. U pitanju je dobro poznati Gearbox Software. Pored igre James Bond: Night Fire, ova kompanija trenutno vrlo marljivo radi na još dva naslova: Counter-Strike: Condition Zero i Halo za PC - neopozivi FPS šampion sa Xbox platforme. Na kraju, možda je dovoljno reći da su ljudi is Gearbox Softwarea znameniti tvorci jednog od najpoznatijih FPS naslova koji je ikada napravljen za PC. Naravno, svi znate da je reč o igri Half-Life. Dobro, dobro, verovatno vam je već dosta onih silnih superlativa. Ono što se lako zaključuje na osnovu ovako impozantnog renomea, jeste da nadoilazeća James Bond igra svakako ne može ispasti loša pored tandema kavak je EA i Gearbox.

James Bond: Night Fire je tempiran da se pojavi tačno uz premijeru novog filma James Bond: Die Another Day. Pohvalno je to što se priča u igri odvija potpuno nezavisno od scenarija filma. Kao britanski tajni agent, dobijate zadatak da ispitate izvesnog Raphaela Drakea; svetski poznatog industrijskog biznismena, koji nešto mućka sa strane (ah, pa naravno).

U Bondu vas očekuje negde oko 15 misija, izdeljenih na nekiliko manjih podmisija. Tokom ovih zadataka putovaćete na preko 10 različitih lokacija, kao što to uostalom dolikuje jednom ovako čuvenom tajnom agetnu (mislim da vam je svima dobro poznat simbol svih dosadašnjih bondovskih avantura - egzotični predeli i dobre cice... jako dobre cice...). Naš Bond počinje svoju novu avanturu u austrijskom dvorcu, zatim putuje na tihookeanska ostrva, pa na neko bogataško imanje u Tokiju itd. Na samom kraju, imaćete prilike da se upustite u misiju koje se odvija na svemirksoj stanicu koja kruži oko Zemlje (momenat uzet iz filma Moonraker). Ovde se uključuju čak i neke anitgravitacione sekcije! Nadam se da će vam to biti dovoljno... Neke misije će biti u standard-



"Electronic Arts je shvatio da je krajnje vreme da iskoristi jednu od najpopularnijih franšiza."



nom pucačkom maniru - dakle, s akcijom u prvom licu. S vremena na vreme, igra prelazi u treće lice što će vam omogućiti veću preglednost i lakšu kontrolu nad vašim likom. Potrebno je istaći da neće sve misije biti u pucačkom fazonu. Negde ćete morati malo da stanete i razmislite kojim putem je mudrije krenuti. Na primer: u jednoj misiji Bond će se spustiti padobranom duboko u neprijateljsku teritoriju odakle će morati pažljivo da se došunja do izvesnog odredišta.

Jureći sve moguće kontakte, kako bismo saznali nešto više o ovoj igri, naleteli smo na jednu interesntnu informaciju. Developeri su za sve vlasnike konzola poslednje generacije pripremili nekoliko eksuzivnih poslastica. Naime, ako ste ponosni vlasnik Xbox, PS2 ili GameCube

DODATNI INFO

▶ Jon Hornsley je izvršni producent i glavno ime koje stoji iza ovog naslova, a iza sebe ima više od deset godina izuzetno uspešne karijere. Počeo je 1988. u Electronic Arts-u i radio kao pomoćnik producenta na prvom PGA Tour Golf naslovu. '92 odlazi iz EA-ja i formira Crystal Dynamics gde prodcuira Total Eclipse (PS), a takođe i Blazing Dragons (PS i Sega Saturn). Pet godina kasnije se vraća u EA i postaje izvršni producent za Tiger Woods Golf (PS) a nedavno počinje da radi i na James Bond 007 NightFire naslovu za PS2, Xbox i GameCube

▶ On je Brosnan, Pierce Brosnan

Glavni lik u igri James Bond: Night Fire neće ličiti na Seana Connerya, ni na Rogera Moorea, a bogami ni na Timothy Daltona. EA i Gearbox obezbedili su pravo da u potpunosti prenesu lik sadašnje James Bond ikone, Piercea Brosnana. Ne verujemo da bi bilo ko odbio da se pojavi kao glavni lik u akcionoj igri.

▶ I koferče i koferče...

Da, da, naš šarmantni agent ima i kofer koji mu može služiti kao podrška u nekim akcijama. Kada se kofer otvori, možete izvaditi automtsku pušku i podesiti je da sama rokne na nadolazeće neprijatelje. Ovo je nešto slično Sentry Gunu koji smo nedavno imali prilike da testiramo u igri Alien vs. Predator 2: Primal Hunt.

▶ Grow up 007

Takozvana Q branša je za gospodina Bonda pripremila tonu korisnih stvarčica. Pored onih koje smo naveli u tekstu, postoji još puno simpatičnih stvari. Imaćete čuvenu Bond-čuku koja je opremljena laserskim obijačem brava i minijaturnim (ali izuzetno smrtonosnim) strelicama. Tu je i vaš hi-tech mobilni telefon koji izbacuje kanap sa kukom na vrhu - idealno za pentranje po krovovima.

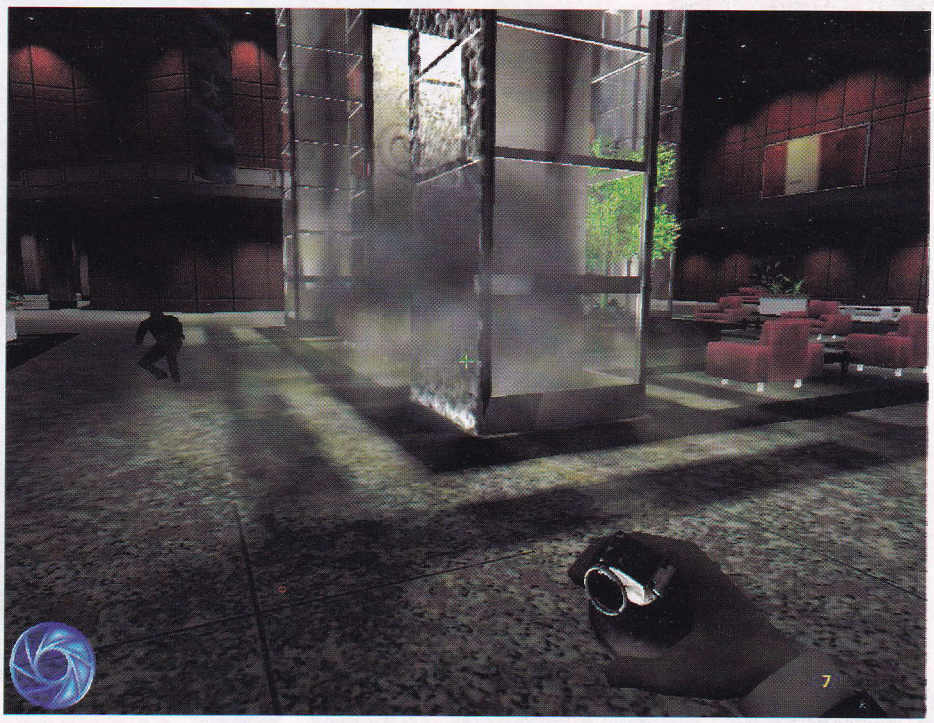
▶ Die Another Day

Novi James Bond film je ponovo okupio velike zvezde Holivuda, među kojima su i Halle Barry (znate ona simpatična meleskinja koja je ridiala širom otvorenih usta kada je izašla da pokupi svog oskara i izkaže svoje zadovoljstvo pred milionima gledalaca). Tu su i seksipilna britanska glumica Rosamund Pike, zatim Rick Yune, Tobzy Stephens, kao i mnogi drugi. Ah da, i čisto da znate Bond se i ovaj put šeta širom naše divne planete - Hong Kong, Severna i Južna Koreja, London, Kuba itd.

▶ PC verzija

Kao što rekosmo, PC verzija će imati nekoliko nivoa koji se neće pojavljivati u verzijama za konzole. Još jedna razlika između ovih verzija jeste i način na koji će biti predstavljen multiplayer mod. Verzija za konzole pruištiće vam standardni split-screen mod, dok ćete na PC-ju moći da uživate u online mečevima (nadamo se da imate DSL konekciju kao mi). Obe verzije će imati gomlilu multiplayer mapa, među kojima je i Fort Knox - kompletno preuzet ambijent iz filma GoldFinger. Tu su naravno i skinovi poznatih likova iz filma.

Say hello to my little friend! Ahahahahahahaha!



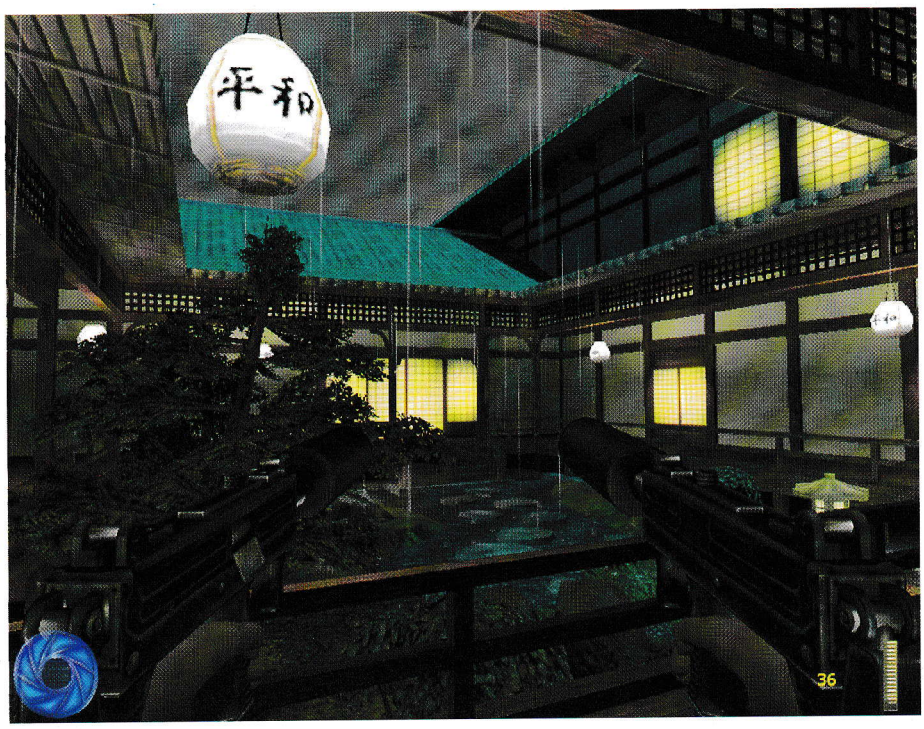
" Neke misije će biti u standardnom pucačkom maniru - dakle, sa akcijom u prvom licu. S vremena na vreme, igra prelazi u treće lice što će vam omogućiti veću preglednost i lakšu kontrolu nad vašim likom."

konzole, imaćete šansu da oprobate neka vozila tokom igre. Ako ste PC korisnik, ova vozila nećete ni videti, a kamoli voziti. Nemojte očajavati, jer je Gearbox zato pripremio nekoliko nivoa koji će postojati samo u PC verziji. Naša preporuka je da kupite sebi sve konzole ako imate PC ili da uzmete PC ako već posedujete sve konzole. Tako će svi izdavači, developeri i ostale multimilijarderske korporacije biti presrećne...

Što se tiče oružja i ostale opreme, Bond će biti prilično dobro snabdeven. Mislim da ne treba preterano trošiti reči na standardno oružje kao što su bacač raketa, mitraljez, pištolj, sačmara i ostalo, tako da ćemo ovde spomenuti samo one "igračkice" koje daju draž svakoj bon-

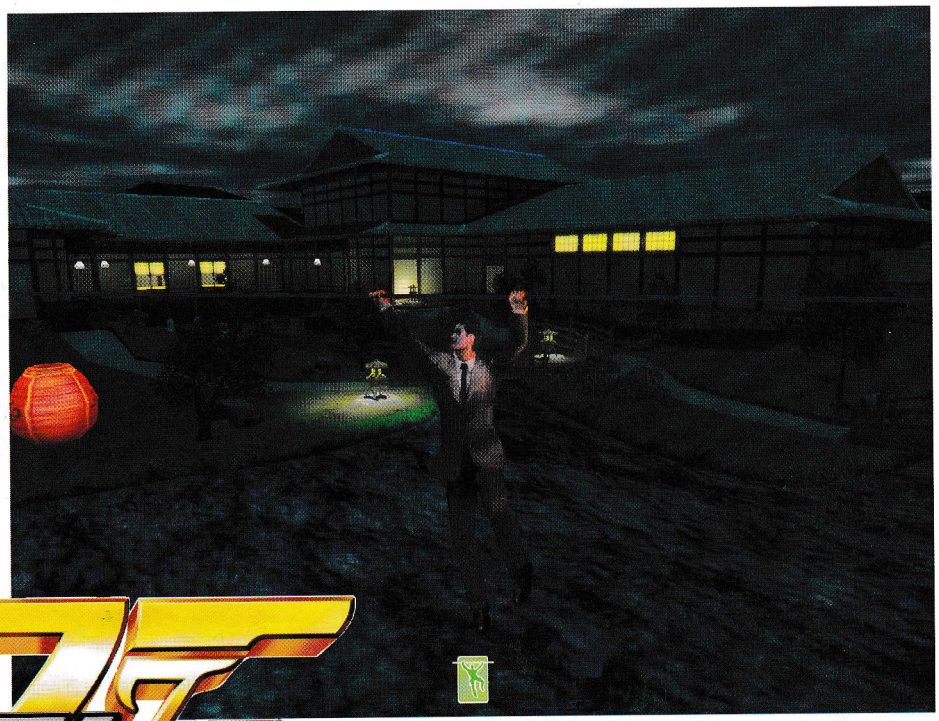
dovskoj pustolovini. Od svih stvarčica koje nam je EA otrkio, najviše su nam se svideli upaljač koji je zapravo mala i na momente vrlo korisna kamerica. Pored toga vaš tajni agent ima specijalnu kreditnu karticu, sa kojom može uploadovati viruse u neprijateljske kompjuterske sisteme. Dok pokušavate da prodrete u sve moguće bezbednosne sisteme, vaš džepni kompjuterčić će vam biti od velike pomoći (inače poznat kao PDA, vaš lični mali haker). Dodatna oprema sastoji se iz nekoliko različitih pari naočara. Tu postoje tri varijante: jedne vam olakšavaju noćne misije, druge dve vam omogućavaju da lakše spazite neprijatelje iza nekih prepreka (reč je o termalnim i infracrvenim dvogledima). Takva oprema će vam dosta pomoći u smišljanju prave taktike za ukokavanje neprijatelja.

Developeri su odlučili da ne otkriju tačno koji endžin pokreće James Bond:



" S druge strane, jedno je sigurno; očigledan je uložen trud pri dizajniranju modela u igri, što se prevashodno odnosi na model samog Bonda (pljunuti Pierce, nema greške)."

Night Fire. Jedino što nam je poznato jeste činjenica da je Valve Software ustupio svoju tehnologiju ekipi iz Gearboxa. To naravno ne znači da će igru pokretati sada već jako zastareli Half-Life endžin. Naprotiv, endžin je potpuno nov. Ali da ne dužimo previše o tome, jer tu ima



007 NightFire

" James Bond: Night Fire je tempiran da se pojavi tačno sa premijerom novog filma James Bond: Die Another Day."

DEVELOPER

Gearbox Software LLC je mlada kompanija koja se bavi razvojem interaktivnih sadržaja, tj. video igara, i osnovana je 1999. u mestu Plano u Teksasu. Gearbox tim se sastoji od tridesetak talentovanih ljudi koji su već imali podosta uspeha u ovom poslu, a predsednik kompanije je Randy Pitchford. Poznati su po mnogim Half-Life naslovima i Tony Hawk Pro Skateru 3. Trenutno rade na nekoliko projekata: Counter Strike: Condition Zero, James Bond 007: Nightfire i HALO (za PC).

prostora jedino za puke špekulacije. S druge strane, jedno je sigurno; očigledan je uložen trud pri dizajniranju modela u igri, što se prevashodno odnosi na model samog Bonda (pljunuti Pierce, nema greške). Ostatak likova u igri takođe izgleda odlično. Opskrbljeni su bogatim teksturama, a pokreti im deluju vrlo prirodno.

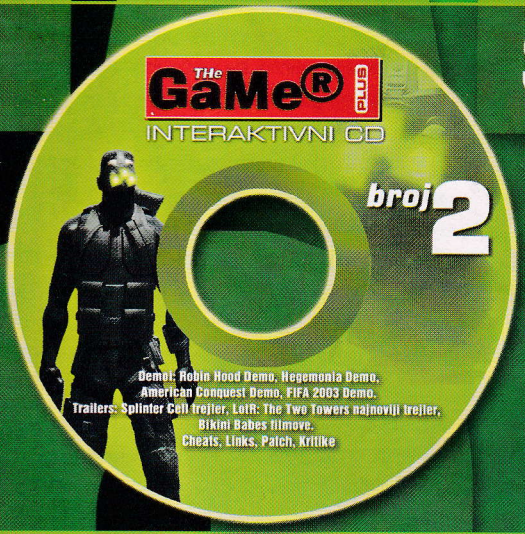
Igru uskoro dobijamo od EA tako da ćemo već u sledećem broju moći da vam saopštimo više detalja. Za sada jedino znamo da su EA i Gearbox Software obećali nelinearnu igrivost, dosta šunjačkih misija po raznoraznim lokacijama i mnogo opreme i oružja. Isto tako naglasili su da će se posebno potruditi oko pravljenja multiplayer moda, pogotovu za PC verziju. Na kraju vam jedino možemo saopštiti da se igra očekuje krajem godine i da će biti puštena u prodaju za sve platforme istovremeno.

Uroš Pavlović

GAMER PLUS !

OD SADA, INTERAKTIVNI CD UZ PRETPLATU

**Igrajte Robin Hood Demo, Hegemonia Demo,
American Conquest Demo, FIFA 2003 Demo.
Pogledajte Splinter Cell trejler,
LotR: The Two Towers najnoviji trejler, Bikini Babes filmove.
Pored korisnih programa koji su opisani u broju,
tu su i varanja, jos poneki review i jos mnogo toga.**



STARI BROJEVI

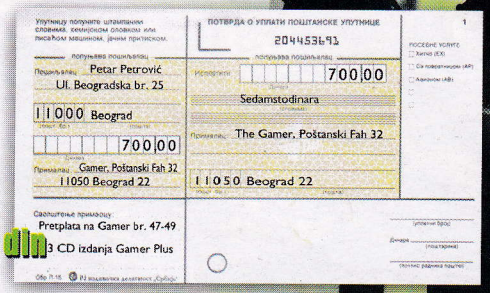
**Nedostaje vam neki od prethodnih brojeva The Gamera?
Od sada sve stare i aktuelni broj možete naći u prodavnici BEOSOFT-a, u ulici Svetogorska 47, ili nazovite redakciju na telefon 340 77 12!**

Od 1. do 20. broja cena je 50,00 din po primerku
Od 21. do 30. broja cena je 70,00 din po primerku
Od 31. do 40. broja cena je 100,00 din po primerku

Pretplata na časopis The GAMER iznosi:
3 broja: 450,00 din + poster Lare Croft
6 brojeva: 850,00 din
11 brojeva: 1.550.00 din

Naručite univerzalni paket:
3 broja + 3 cd izdanja po ceni od 700,00 din

Naručite 3 cd izdanja po ceni od 350,00 din



**Popunite poštansku uputnicu i unesite željeni iznos pretplate, izvršite uplatu na šalteru pošte i The GAMER će početi da vam stiže na kućnu adresu, bez daljnih troškova.
CD izdanje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji.**

design by Vale

The Gamer, P. fah 32,11050 Beograd 22

Hegemonia: Legions of Iron

Još bolje od Homeworlda...

Da li se možda sećate igara Imperium Galactica 1 i 2? Ekipa mađarskih developera koja je radila te dve igre odaziva se na Digital Reality, a sada privodi kraju igru Hegemonia: Legions of Iron, 3D RTS naslov koji dosta obećava. Posle uspešnog debija na E3 sajmu ove godine, igra napreduje krupnim koracima.

GAME INFO
IZDAVAČ Dreamcatcher Interactive
DEVELOPER Digital Reality
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.hegemonia.info
DATUM IZLASKA Kraj 2002.

Gledajući samo šotove, neko bi olako mogao zaključiti da se radi o još jednom Homeworld klonu. Ne može se poreći da sličnosti postoje, radnja se dešava u dubini svemirskih prostranstava, a i principi igrivosti su vrlo slični. Pa ipak Hegemonia ima dosta jedinstvenih aspekata koji značajno poboljšavaju naučno fantastični 3D RTS žanr.

Naša priča počinje negde u vreme koje se poklapa sa otvaranjem prve metro linije u Beogradu. Godina je 2104, vreme kada je ostali deo čovečanstva već solidno osvojio svemirska putovanja i kolonizaciju drugih planeta. Posle decenija mirnog života, tzv. Organization of Colonists sukobila se sa World Government oko nekih delova Sunčevog sistema. Uskoro izbija sveopšti rat između dva najmoćnija ljudska društva - ljudske kolonije na Marsu i ljudi na Zemlji. Poznato je da je razvoj tehnologije na Marsu daleko premašio onaj na matičnoj planeti, što znači da je Mars u velikoj prednosti u hi-tech oružju, letilicama i raznim civilnim sistemima za proizvodnju. Iako je nesavršenost zemaljske tehnologije evidentna, broj Zemljana daleko premašuje broj Marsovaca i snaga sa ostalih kolonija. S kojom god stranom igrali, zadatak će vam biti da porazite sve druge i preuzmete kontrolu nad najvažnijim resursima.

Igrači će, pored ove dve, moći da igraju i sa još dve dodatne rase. Za sada su nam developeri otkrili ime samo jedne od njih - Solons, a o njihovom izgledu, jedinicama i kulturi ne znamo ništa. Jedino što je o njima poznato jeste to da su nekada bili ljudi, ali se posle istraživanja udaljenih delova svemira i otkrića nekog prastarog simbola, njihova humana forma izmenila. U press kopiji koju smo dobili od Dreamcatcher Interactivea, isprobali smo nekoliko misija igrajući sa Marsovcima i Zemljanima. Misije koje smo probali, donekle su linearne i ne previše teške. Očigledno je da je potrebno doterivanje pojedinih aspekata igrivosti, ali ipak nećemo biti previše strogi...

Kroz demo smo mogli da se upoznamo sa velikim brojem raznovrsnih zadataka i iznenadnih obrta u priči. Interfejs je jednostavan i jasan, pa će upravljanje resursima i kontrola jedinica biti laka, a ni usavršavanje vojnih i civilnih sistema nije ništa teže. Naravno, imaćete i dosta drugih briga, poput toga kako da uvećate populaciju, obnovite zaliha resursa i slično. Na sreću, interfejs je praktičan, pa ćete sve bitne podatke moći da vidite, a neophodne radnje da obavite bez mnogo muke.

Zanimljivo je da skoro svaki detalj koji vidite na ekranu ima neku značajnu ulogu u bitkama, od gusto zbijenih asteroida do ostataka svemirskog broda. Čak i planete možete napasti u bilo koje vreme. Ove finese u igrivosti daju osećaj epskog i na neki način umanjuju negativan efekat umerene linearnosti misija. Osim toga u igri se pojavljuju i neki elementi koji podsećaju na RPG, poput herojskog lika i iskustva jedinica. Heroj je lik visokog ranga, vrlo uticajan i ima ulogu da pospeši proizvodnju i podigne moral stanovništvu. Svog heroja jednostavno postavite

" Zanimljivo je da skoro svaki detalj koji vidite na ekranu ima neku značajnu ulogu u bitkama, počev od gusto zbijenih asteroida do ostataka svemirskog broda."

Falusni brod pružao se svojom kompletnom dužinom kroz vakumirani prostor

Džon, jesmo' kupili Malboro u Free Shop-u na Marsu?

DODATNI INFO

▶ Igru pokreće Walker engine, delo samih developera napravljeno uz pomoć tehnologije poslednje generacije i u potpunosti iskorištava mogućnosti DirectX-a 8,1, LOD (Level of Detail), piksel i verteks šejdere, kompresovane teksture itd. Sve to rezultira spektakularnom slikom i izuzetnim vizuelnim doživljajem.

▶ Walker engine je razvijan godinu i po dana i u stanju je da prikaže i do 100.000 poligona, a zahvaljujući LOD-u broj frejmova nikada ne opada toliko da remeti igrivost. Takođe, igrač će moći da se divi i zapanjujućim efektima počev od dinamičkih svetlosnih efekata pa do realnih senki i refleksija. Pored toga tu je i zum koji vam daje sasvim novi pogled na svemirska prostranstva.

"Naša priča počinje negde u vreme koje se poklapa sa otvaranjem prve metro linije u Beogradu..."

na neku planetu i to je to - proizvodnja i tehnologija napreduju k'o od šale. Jedinice stiču iskustvo kroz borbu, a vaše borbene letilice obično postaju savršenije ako su uništile veliki broj protivničkih letilica, ili neku bitnu neprijateljsku građevinu.

Grafika je u igri vrlo dobra, što se naročito odnosi na originalan dizajn brodova, fregata i raznih građevina (poput matičnih baza, rudnika, itd). Zahvaljujući odličnim svetlosnim efektima, letilice izgledaju upečatljivo, a svaki model u igri sastavljen je od velikog broja poligona i bogatih tekstura. Planete izgledaju naročito lepo, pa se recimo oko Zemlje vide slojevi atmosfere, a čak se naziru i sićušna svetla na delovima planete na kojima je noć. Kada zaboravite na idilu, moći ćete da uživate u impresivnim eksplozijama, uništavajući neprijateljske brodove, a svaki od brodova eksplodiraće ne jedinstven način, demonstrirajući odlične particle efekte.

Bilo bi nekorektno ne spomenuti kvalitetne zvučne efekte, očaravajuću muziku i vrlo dobru sinhronizaciju. U muzici su primetni bagovi, ali s obzirom da je u pitanju nezavršena igra, nije za zameriti. Takođe je i kretanje kamere malo konfuzno što može uticati na kretanje jedinica, a što s druge strane negativno utiče na igrivost i zahteva privikavanje (verovatno je da će se to srediti u finalnoj verziji igre).

To bi bilo to... U finalnoj verziji čeka vas preko 200 pronalazaka i gomila zanimljivih stvari: 4 jedinstvene rase, igrivost proširena upotrebom prečica kroz vreme i prostor i unapređeni efekti. Zvuči dobro, zar ne?

Obradović Zvezdan

DEVELOPER

Digital Reality je kompanija stacionirana u Mađarskoj, u Budimpešti, a osnovana 1995. godine. Tim koji se bavi razvojem igara broji 30 ljudi svih profila - programeri, artisti, muzičari, level editori itd. Veruju da je muzika vrlo značajna za igru, a pre dve godine su dobili i prestižnu BAFTA nagradu. Do sada su objavili više igara poput Reunion, Imperium Galactica I, Imperium Galactica II, a poslednji projekat im je Haegemonia.

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color
bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE
GTA 3
POTPUNO REŠENJE IGRE
EKSKLUZIVAN OPIS
COMMANDOS 2
SADA I NA PLAYSTATION-U 2
SUPER MARIO SUNSHINE
POSLE 6 GODINA PAUZE, MARIO SE VRATIO
broj 27 • godina III
cena: 150 dinara
www.bonus.co.yu
Sve o konzolama na 100 strana
Jednom mesečno na kioscima blizu vas
Broj 27 na kioscima od 20.10.2002
bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE
Potražite ga na kioscima i u većim CD klubovima
NAŠ JEDINI ČASOPIS

Duality

Svaka realnost ima dva lica... otkrijte ih sami

GAME INFO
IZDAVAČ Phantagram Interactive
DEVELOPER Trilobite Graphics
ŽANR Akciona avantura / RPG
SAJT IGRE http://www.e-duality.com
DATUM IZLASKA April 2003.

Većina filmova i video igara koje nastaju u poslednje vreme boluju od jedne te iste "zarazne bolesti'' - nedostatka originalnosti. U virtuelnom svetu, u kom je skoro svaka ideja već sto puta prežvakana i iskorištena, napraviti inovativan iskorak veoma je teško. Ovo bi mogao da bude jedan od glavnih razloga zbog koga su Phatagram Interactive i Trilobite Graphics odlučili da svoju novu igru smeste u relativno "neistrošeno" sajber-punk okruženje (mada se i System Shock, Deus Ex itd. nalaze u istom okruženju). Njihov najnoviji projekat, Duality, na uspešan način sjedinjuje elemente akcione avanture sa karakterističnim RPG-om, a originalna priča vodi igrača kroz realni, ali i virtuelni svet budućnosti (odatle ime Duality). Zvuči zanimljivo, zar ne?

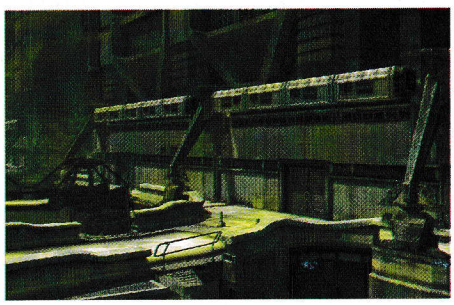
Duality je smešten u ultra-moderan i okrutan svet u kome su najmodernije tehnologije u rukama moćnih i pohlepnih korporacija. Igrač će imati prilike da kroz igru vodi tri sasvim jedinstvena lika i da sa njima rešava vrlo kompleksne i teške zadatke. Na sreću sva tri lika karakteriše dobra opremljenost i solidna veština pa će i biti u stanju da izvrše sve postavljene zadatke (uz vašu pomoć, naravno). Borba za preživljavanje u Duality svetu odvijaće se kroz pregršt misija, zato se pripremite na vreme.

The Laws Command that At Least Three Shall Begin a Quest...

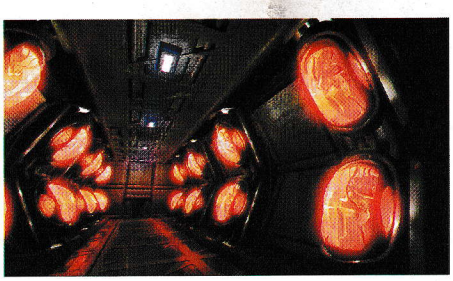
Tri lika koja ćete voditi kroz igru su: Plaćenik, Haker i Virtuelno Biće. Plaćenik je promišljeni, hladnokrvni ubica kome je jedina briga kako da zaradi što više novca. Lukav je i domišljat, pa se samim tim i snalazi u svakoj situaciji. Zbog prirode svog posla dobro je da je opremljen gomilom "igračkica" poput vatrenog oružja, senzora, sredstava za optičku kamuflažu, oklopa, implanata za napad i infiltraciju, itd. Developeri su hrabro izjavili da ova igra po igrivosti podseća na Metal Gear Solid, međutim, da bismo se u to uverili moraćemo da sačekamo i vidimo na koji način su urađeni kretanje i borba. Ako ništa drugo, naslućujemo da su neki elementi igrivosti preuzeti i iz standardnih pucačina kakva je Resident Evil.

Kada se budete nalazili u ulozi Hakera (inače u pitanju je devojka - Hakerica, Hakeruša, Hakerka?!?), svoja znanja i veštine koristićete u

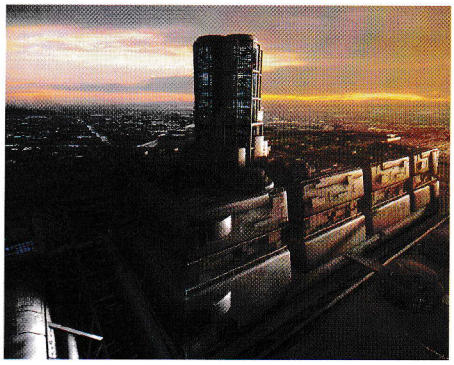
"Duality, na uspešan način sjedinjuje elemente akcione avanture sa karakterističnim RPG-om."

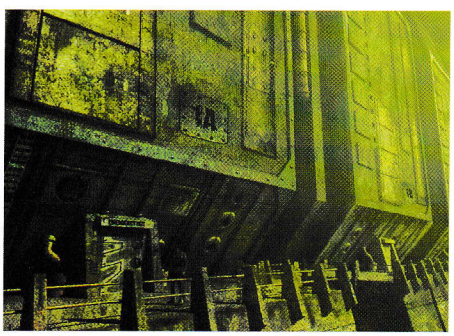


I tako je ovaj mali radnik velike korporacije nastradao pokušavajući sam da uhvati velikog heroja



Gari Kasparov se misli, razmišlja, pije votku, pada sa stolice i ustaje, povraća, umiva se i povlači lovca na D7





" Borba za preživljavanje u Duality svetu odvijaće se kroz mnogo misija, zato se pripremite na vreme."

svrhu razbijanja raznoraznih zaštitinih sistema. Interesantno je to da će ona pored veštog postavljanja i uklanjanja zamki s lakoćom moći i da ulazi u razne objekte. Neke od njenih sposobnosti biće vrlo korisne, pa će recimo pri hakovanju nekog sistema ili terminala, oko sebe postavljati senzore i zamke koje će joj na vreme signalizirati ako joj se neko približi.

Glavni fazon je u tome što će naša smrtonosna i seksi "hakerica" biti u stanju da, pomoću svojih RPG sposobnosti, koristeći razne tzv. funkcionalne module, neprijatelje onesposobi bacanjem magija. Vremenom, moći će i da leveluje svoje veštine, da postane snažnija i da koristi jače funkcionalne module. Od magija koje su joj na raspolaganju, za sada je otkrivena samo jedna - Fireball. Još jedno od zanimljivih rešenja kad igrate kao Haker, jeste i to što će razbijanje određenih sigurnosnih sistema biti predstavljeno u vidu rešavanja zagonetki, a pored svega, ovaj lik može da ulazi i izlazi iz virtuelnog sveta kako mu se hoće.

Eto dođosmo i do lika čije ime dosta govori samo za sebe - Virtuelno Biće. Jedna od njegovih najvećih mana je to što je nesretnik potpuno neoupotrebljiv u stvarnom svetu, jer kao virtuelno biće nema opipljivu fizičku formu. Ovaj lik je nekada davno bio cenjeni naučnik, ali je nekako uspeo da zarobi svoju dušu u sajber prostoru (kao Cortana, virtuelna riba iz Anacronoxa), a pošto je u virtuelnom svetu proveo mnogo godina, svoje veštine je levelovao na skoro božanski nivo. Neke dodatne detalje o Virtuelnom biću ne možemo da vam otkrijemo jer je developer vrlo tajanstven u vezi s njim, pa verujemo da on predstavlja ključni element celokupnog zapleta.

Kompanija Phatagram Interactive trenutno radi na nekoliko vrlo obećavajućih naslova za PC i Xbox. Jedan od njih, Kingdom Under Fire: The Crusaders (RTS za Xbox), ponosi se jednom od najboljih grafika ikada viđenom u ovom žanru. Ni Duality ne zaostaje mnogo u grafici; gledajući filmove i šotove koje smo imali prilike, postali smo svesni da će Duality maksimalno iskoristiti mogućnosti GeFoce3 grafičkog čipa. Prema tvrdnjama developera, likovi u igri biće sastavljeni od preko 2.000 poligona, a upotrebom posebnih tehnika, modeli će izgledati kao da su sastavljeni od 8.000 poligona. Iz filmova se može naslutiti i kompleksan sistem animacije likova, koji uključuje i napredne facijalne animacija visoke definicije (nezavisno pomeranje gornje i donje usne, očiju, mrštenje čela i slično). Pored toga, kameru će kontrolisati AI, pa će najvažnija dešavanja i akcija uvek biti u fokusu.

Kako za sada stvari stoje, očekuje nas vrlo zanimljiva igra. Misije će u proseku trajati po pola sata, igrivost će biti obogaćena zanimljivim RPG elementima, virtuelna i stvarna okruženja raznolika, a radnju ćete moći da pratite iz tri potpuno različite perspektive, znači -za svakoga ponešto. Nažalost o multiplayeru nemamo mnogo informacija, osim da je uključen standardni deathmatch sa velikim izborom opreme i veština. O Dualityju za sada toliko.

Dejan Grbavčić

DEVELOPER

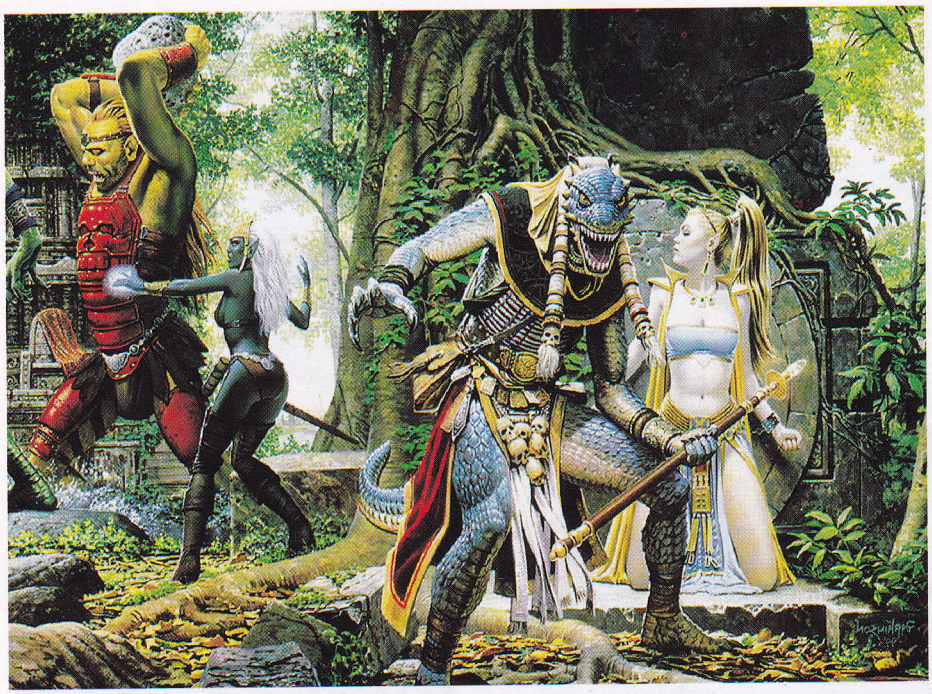
Trilobite Graphics je španski developer nastao 1998.godine sa ciljem da postane najjači developer u Španiji. Od samog početka sarađuje i sa drugim sličnim kompanijama u zemlji, a posle nekoliko nezapaženih naslova započinje prvi veliki projekat - Duality, pod budnim okom Phatagrama. Trilobite Graphics tim sastoji se od 23 člana od kojih mnogi imaju dosta prethodnog iskustva u razvoju video igara.

DODATNI INFO

▶ Najvažniji deo ekipe koja radi na igri Duality sastavljen je od ljudi koji su činili jezgro developerskog tima koji je stvarao igre iz Commandos serijala.

▶ Napredni sistem animacije omogućava izuzetno realistično ponašanje objekata i likova. Pored standardnih načina animacije, tu su i tzv. algoritam animacija (kreira odeću, mišiće i kosu), kompletna facijalna animacija (uključujući i sinhronizaciju usana, pogleda i treptanja) kao i fizičke animacije (udari i inverzna kinematika).

▶ Do ideje za igru došlo se tako što je svaki član razvojnog tima dao po jedan predlog o priči za sledeću igru, pa se kombinacijom svih izloženih ideja došlo do kostura priče za igru Duality.



autor: Uroš Pavlović

MMORPG: Čega sve ima tamo napolju?

Od svojih prapočetaka, Internet je bio zabava, koliko i sve ostalo.

Kako se mreža širila, beše došlo vreme da se napravi igra koja će predstavljati jedinstveno Net-čudo, nešto što bez Interneta ne bi ni moglo da postoji. Tako su nastali Multi User Dungeons (MUDS) i njegovi rođaci MOO, MUSH i MUCK, tekstualne avanture sa mnoštvom igrača. Razvoj mreže doneo je Ultima Online, 2D grafiku i revitalizaciju sistema virtuelne stvarnosti u kojoj se gomila igrača okuplja i komunicira. Sledeći stepenik u razvoju mrežnog igranja ove vrste predstavljaju MMORPG, trodimenzionalni svetovi, ispunjeni ogromnom količinom detalja. Virtuelni predeli, virtuelne zveri, pa čak i virtuelne sirovine za pravljenje virtuelnih proizvoda, samo pojačavaju osnovu ideju MMORPG igre, a to je virtuelni život igrača.

Prvo virtuelno venčanje u igri, dogodilo se 1990. na Islandia MUD-u. Venčanje je

DODATNI INFO

▶ AKO NISTE ZNALI

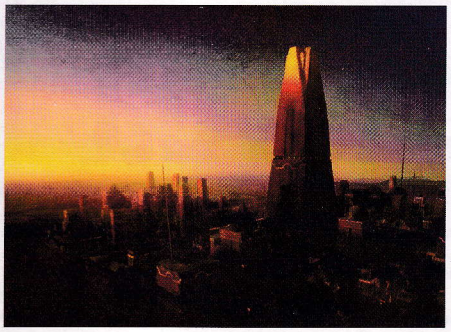
Do pre godinu dana, od ukupnog broja ženskih likova na MMORPG igrama, svega 4% su bile "prave" žene. Današnje statistike pokazuju da se ovaj odnos pomerio ka 25-30%. Znači i dalje je tek svaka treća ženska koju sretnete u avanturi žena i u realnosti, dakle oprezno kad "muvate" likove iz MMORPG-a. StarWars Galaxies je prva igra koja će biti dizajnirana sa ciljem da se odnos muških i ženskih igrača popne na 50-50. U to ime, oni su pozvali neke najpoznatije igračice da daju svoje mišljenje. Ispostavilo se da je najveći problem prikazivanje ženskih likova. 'Da, želim da budem zgodna, nemam ništa protiv ni da budem provokativno obučena u igri, ali zaboga, za mene plastične grudi "devetka" nisu ideal lepote', izjavila je Danciy Dynae, veteranka MMORPG-ova.

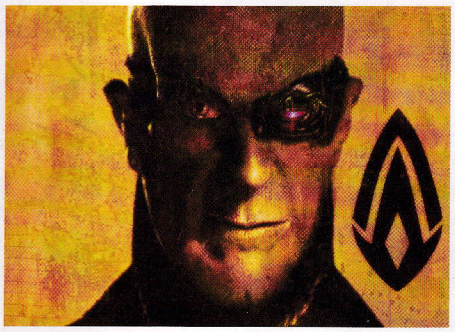
▶ NEČUVENO!

Najskoriji incident vezan za EverQuest napravio je izvesni Mysterea. Naime, kao deo stvaranja sveta, igrači bivaju ohrabrivani da pišu kratke priče vezane za svet EverCracka i njegove avanture. Dotični Mystere je napisao nekoliko erotskih priča koje "spajaju" likove iz EverQuesta. Pod izgovorom da je ugrozio intelektualnu svojinu kompanije, pisac je banovan (proteran) sa servera, a njegov lik izbrisan - ekvivalent smrtnoj kazni u MMORPG-u. Iako se igrači slažu da je priča bila više nego neukusna, potegnuto je pitanje tiranije nad igračima, korporacije koja poseduje server.

▶ BIG BROTHER IS WATCHING YOU!

Kao deo pokušaja da kontrolišu okruženje igre, korporacije kao što su Sony ili Verant Interactive uvode neke poprilično opake mere. Naime, pored istrajnih pokušaja da zabrane trgovinu u vezi sa igrom (prodaja lokacija, predmeta, likova), počeli su panično da se plaše cheat i hack softvera. Pod izgovorom da žele da zaštite igrače dodali su u ugovor novu klauzulu (svaki MMORPG se plaća, prema tome postoji ugovor između igrača i kompanije), koja omogućava Verantu da u svakom trenutku pristupi korisničkoj mašini i sa nje pronađe i uploaduje podatke koji će omogućiti identifikaciju softvera. Drugim rečima, zavukli su ruku vrlo duboko u privatnost igrača.
Reakcija je bila burna (da li je to prva virtuelna pobuna?), posle dva dana, organizovan je referendum i nakon jednoglasne odluke igrača, ove agresivne mere bezbednosti su ukinute.





"prslo" zbog tadašnjih ograničenja u mrežnim protokolima.

Poslednji MUD-party, dogodio se pre dva meseca, na tfe-classic.genesismuds.com 2000, na poslednjem pravom MUD-u "The Forests Edge". Bilo je blizu 200 zvanica koje su došle u specijalno dizajniranim odelima. Pio se virtuelni šampanjac i grickali vrituelni grisini. Ovakvi događaji nisu retki ni u EverQuestu, Asheron's Callu, Anarchy Onlineu i ostalim MMORPG igrama današnjice. Danas se skandali uglavnom vrte oko mešanja "stvarnog" života sa događajima u igri. Tako je Edvard Castronova, ekonomski stručnjak sa Univerziteta Fulerton u Kaliforniji, zaključio kako se u virtuelnom svetu EverQuesta dogodio jedan stabilni ekonomski sistem slobodnog tržišta. Ako bi se "parice" iz igre preračunale u dolare, ispada da svaki igrač u proseku zaradi 3.42$ na sat, a prihod po glavi stanovnika je 2,226$, što bi značilo da je EverQuest negde između Rusije i Bugarske po nacionalnom dohotku, a s obzirom na mali broj "stanovnika", novčići bi imali jaču vrednost nego japanski jen ili španska pezeta. Međutim, mnogo je važnija trgovina koja se obavlja izvan igre. Na e-Bay aukcijama, izvesni magični predmeti prodati su po cenama od 1,400$. Vlasnici MMORPG igara pokušavaju da spreče ove prodaje, ali izloženi protestima igrača moraju da popuste. Registrovano je i prvo preduzeće profesionalnih dizajnera objekata za MMORPG. To znači, ako vam treba virtuelna kuća, odeća ili neki predmet, profi igrači/dizajneri će vam tu uslugu naplatiti između 50 i 200$. Mnogi igrači hoće da se pridruže velikim avanturističkim grupama, da osete žar borbe, ali nemaju vremena da se posvete unapređivanju svog lika. Profesionalni trenažeri igraju za vas i pomažu vam da osvojite novi nivo, ili još bolje, možete na aukciji da kupite već gotov lik velikog nivoa.

Prvo virtuelno silovanje zabeleženo je u martu 1993. na LambdaMOO kada je hakerišući, jedan nastrani tip naterao dve devojke na "protivprirodni blud". Potegla se ogromna rasprava o slobodama i organizovanju nekog rudimentarnog društva. Prva virtuelna smrtna kazna izvršena je 1. aprila 1993. nad dr Bunglom, silovateljem, a posle ovog incidenta stvorena je prva virtuelna država. MMORPG je još uvek mlad sistem pa nije zabeležio ovako ekstremne situacije, ali je takođe prvi put svedok incidenata u pravom životu. EverQuest je zbog svoje zarazne prirode preimenovan u EverCrack, a zabeleženo je nekoliko samoubistava, nakon što je pokojnim igračima poginuo lik.

DODATNI INFO

SLENG

Specifičan jezik MUD igara i IRC-a preneo se na MMORPG. Evo malog rečnika:

AC - Asheron's Call, jedan od najpopularnijih MMORPG

AFK - Away From Keyboard, odsutan od tastature

Aggro - monstrum koji napada čim vas ugleda

Buff - predmeti i magije koje unapređuju vaše vitalne karakteristike

eBay Farmer - osoba koja sakuplja premete u igri da bi ih kasnije prodala na eBay aukciji

Emote - opcija preko koje vaš lik pokazuje emocije, način neverbalne komunikacije igrača (smeh, plač, kukanje, urlanje, kikotanje)

EQ - EverQuest ili EverCrack kako ga još zovu, najzarazniji sistem sa preko 800,000 igrača

Gratz! - Congratulations! Čestitamo!

J/K - Just Kidding, samo se šalim

KITting - Killing in Transit, kada se koristite gerilskom taktikom udri i beži, da biste savladali monstruma

KS - Kill Steal, kada nekom ukradete poene tako što čekate da izmori monstruma, da biste ga dotukli jednim udarcem (vrlo nepopularno)

Lag - Kašnjenje odziva servera. Postoji i LagDeath tj. kada umrete zbog velikog laga u toku borbe.

Leveling - kada igrate MMORPG fokusirani samo na skupljanje poena za sledeći nivo.

Mule - oblik varanja, kada napravite rezervni lik koji vam samo služi kao skladišni prostor, da nosi opremu itd.

PK - Player Kill, veoma kontraverzna radnja PvP je sistem u kome je dozvoljeno/moguće ubiti igrača.

Power Leveling - kada grupišete likove malog i velikog nivoa, a onda ubijate opasne zveri da bi "mališani" brže napredovali

RL - Real Life, stvarni život (How old are you in RL? Koliko imaš godina u stvarnosti?)

Repop - Repopulacija ili Spawn, tj. kada server obnovi zonu i ponovo se stvore monstrumi.

Social - komanda kojom se ukazuje na odnose spram drugih igrača (naklon, mahanje, upiranje prstom, gestikulacija)

Tank - Lik koji u grupi ide prvi i prima sve povrede u ime ekipe, obično ratnik ili lik sa najvećim nivoom u družini. Meat Shield, Tanker, Leader

Twinking - kada lik velikog nivoa opremi skupocenom opremom nekog početnika

WTG - Way to GO! Samo tako nastavi! Bravo!

Zone - Odeljak u svetu, mesto sa specifičnom geografijom gde "žive" određeni monstrumi. Način orijentisanja na MMORPG (Vidimo se u Goblinskom Selu)

Šta se sve može naći na MMORPG sceni

EverQuest

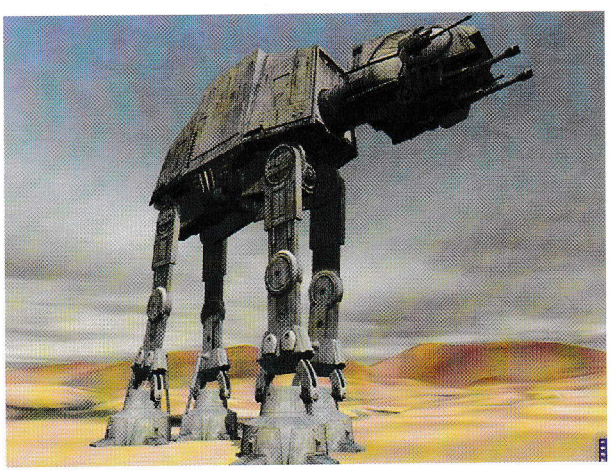
EverQuest je trenutno jedan od najuspešnijih MMORPG-ova. Iza njega stoji developerski tim sa četvorogodišnjim iskustvom pravljenja online naslova. Ova igra vam dozvoljava da igrate kao mračni vitez, mudri čarobnjak, lukavi pljačkaš, itd. Najbolji indikator uspeha ove igre jeste prilično impresivni broj expansion packova: EverQuest: The Ruins of Kunark, EverQuest: The Planes of Power, EverQuest: The Scars of Velious i EverQuest: The Shadows of Luclin. A da, još nešto za sve vlasnike Playstation 2 konzola - Sony Online Entertainment ima u planu da novo izdanje igre, EverQuest Online Adventures, prebaci i na PS2 online sistem. To se očekuje negde u aprilu 2003. Da biste učestvovali u beskrajnim partijama ovog MMORPG hita i za još tonu vesti i informaicija u vezi s igrom, svrnite do zvaničnog sajta http://www.everquest.com/

EverQuest 2

Unastavku jednog od najuspešnijih MMO naslova, ponovo se vraćate u svet Norratha. Da bi bila dostojna igara koje se mogu naći na današnjem tržitu, Everquest 2 je urađena u potpuno novom endžinu. Verni igrači će se obradovati što će moći ponovo da biraju sve do sada viđene rase, ali isto tako biće i mnogo novih. Tu su naravno i nove profesije, klase, veštine, potpuno novi predeli, kao i gomila dodataka koji će usavršiti igrivost. Developeri su rešili da ovog puta naprave igru koja će biti melem kako za iskusne role-playera, tako i za one zelenije... Datum izlaska igre i dalje čekamo... Pratite šta se dešava na ovom linku http://everquest2.station.sony.com/

Star Wars Galaxies

Radnja ove igre smeštena je u period Galaktičkog građanskog rata, tačnije u vreme kada su pobunjenici protiv imperije uništili prvu Zvezdu smrti. Developeri su odabrali ovu klasičnu Star Wars eru, jer su skoro svi glavni likovi još uvek živi i zdravi (mada lično mislim da su namerno hteli da zaobiđu likove kao što je znameniti, ali opet izuzetno iritirajući Žar Žar Binks). Međutim, poenta nije da kontrolišete Hana, Luca, Vadera i ostale, već da upotrebite svoju maštu dok pravite sopstveni lik. Igra će vam pružiti mnogo toga. Za početak moći ćete da birate jednu od sledećih rasa: Humans, Mon Calamari, Bothan, Zabrak, kao i mnoge druge. Kada se opredelite za neku od ovih rasa, pred vama je da se odlučite kojim životnim putem će vaš lik krenuti. Ono što će možda neke od vas razočarati, jeste da ćete morati izuzetno da se pomučite da biste postali dždedaj. Drugim rečima, u celoj igri, pravih dždedaja će biti jako malo, što odgovara scenariju, jer bi bilo malo glupo da vidite gomilu kvazi-dždedaja kako se vrzmaju pored Luca, Vadera i Yode (koji su u to vreme bili jedini pobornici dždedaj kulta u celoj galaksiji). Ukratko, jedva čekamo da se dokopamo naše kopije... Igra dolazi od LucasArts i naravno Sony Online Entertainmenta. Adresa sajta je http://starwarsgalaxies.station.sony.com



OVO NEĆE SKORO

SWAT 4

Datum izlaska dugočekivanog SWAT: Urban Justice (inače četvrti nastavak u SWAT serijalu) se pomera na sledeću godinu. Razlozi za ovaj potez su za sada nepoznati i ostaje nejasno zašto je svaki veći on-line prodavač stavio drugi datum izlaska na svoj sajt. Međutim, ono što još više iznenađuje, je činjenica da se sada igra očekuje tek sredinom naredne godine. Ovo će sigurno razočarati mnoge poklonike SWAT igara, ali šta je tu je. Izgleda da su izdavač (Vivendi) i developer (Sierra Studios) nešto grdno zabrljali.

SIMCITY 4

U nedavnom intervjuu, Kevin Hogan (producent sledećeg SimCity nastavka) je otkrio da se igra pušta u prodaju sredinom novembra. Ipak, svi verni "graditelji" će morati da sačekaju, jer se ovaj naslov očekuje početkom 2003. Inače developer, Maxis je obećao da će usavršiti ovu kompleksnu simulaciju stvaranja sa pregršt inovacija. S obzirom na sve ono što vas čeka, nije ni čudo da je igra odložena. No, nemojte tugovati, jer će sada ekipa iz Maxisa imati vremena da natenane tvikuje sve te detaljčiće kako treba. Uf, kada se samo setim kako je zabavno kada se pomučite sa izgradnjom vaše metropole, a onda naleti tornado ili zemljotres... Spektakularan prizor =)

RTCW ENEMY TERRITORY

Nemojte da skočite ako se ispostavi da je ovo pogrešna informacija, ali nekoliko nezvaničnih (ali pouzdanih) izvora nam potvrđuje da se expansion pack Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory pojaviti 13. Marta 2003. Igru smo očekivali negde oko 12. novembra.

UNREAL 2

Unreal Tournament 2003 je prosto omamio čitavo osoblje ovde u Gamer redakciji. Predstavlja potpuni multiplayer ugođaj. Unreal 2 je dugočekivani nastavak jednog od najpopularnijih single-player FPS-ova, koji pokreće isti endžin. Mega izdavač, Infogrames, je nedavno naglasio da će se igra pojaviti u prodavnicama krajem 2002. Ovih dana su se vrtele glasine da Unreal 2 dolazi početkom februara ili marta 2003. Neeeeeeeee! Infogrames je ipak siguran da će američka verzija ranije biti puštena na igračko tržište, dok će Evropa morati malo duže da čeka. Sve u svemu, ne ostaje nam ništa drugo nego stari nomadski recept - zavežljaj na ramena, pa u S.A.D.

BLOODRAYNE

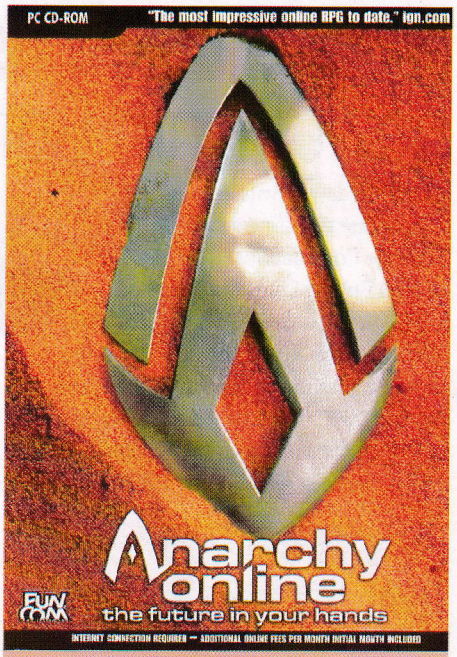
Simpatičnu vamp-devojku zvanu BloodRayne smo očekivali oko prvog novembra. A da, za sve one koji nisu upućeni, BloodRayne je još jedan naslov koji nas vraća u vreme drugog svetskog rata. Stavljeni ste ulogu mladog seksipilnog ženskog tajnog agenta (polu-vampira), sa zadatkom da se suprotstavite moru nacista. Nažalost, da bi videli seksi BloodRayne u akciji moraćete da se strpite do januara 2003. Dok će vlasnici Xbox, PS2 i GameCube konzola moći da oprobaju ovaj naslov već početkom novembra.

City of Heroes

Pored silnih Marvelovih likova i gomile ostalih strip junaka, sigurno ste oduvek želeli da postanete super-heroj. Evo sada vam se pruža idealna prilika. Cryptic Studios i NCSoft su već više od godinu dana marljivo radili na MMORPG naslovu City of Heroes. U igri ćete moći da napravite svog savršenog super-heroja i dokažete se kao veliki junak u metropoli Paragon. Najbolja fora je što vam igra pruža šansu da sami dizajnirate kostim svog junaka i da optimizujete njegov izgled i snagu. Takođe, imaćete priliku da učestvujete u jednom od 20 ponuđenih scenarija. Tokom cele igre zadatak vam je da suzbijete kriminal i pohvatate što više zlikovaca (kojih će verujte u Pagan metropoli biti kao blata). Ovaj naslov se očekuje početkom ili sredinom sledeće godine. Zvanični sajt je http://www.cityofheroes.com/

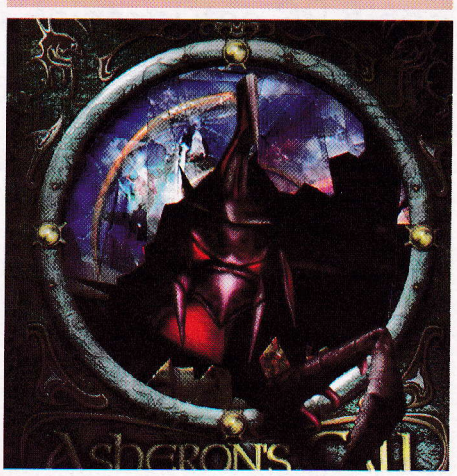
Asheron's Call

Iza ovog online nasolva stoje Turbine Entertainment i Microsoft. Nakon izlaska igre u junu 2001. Microsoft je momentalno izbacio i expansion pack pod nazivom Asheron's Call: Dark Majesty. Kako i sâm naziv igre govori, moćni čarobnjak Asheron vas je pozvao na specijalan zadatak u mističnu zemlju Dereth. Bitke epskih razmera, prave online role-playing poslastice, galvne su karakteristike ovog naslova. Možda je jedna od najvećijh prednosti ovog MMORPG-a to što poseduje brz i izuzetno efikasan način kreairanja likova. To znači da igra ima ogroman broj ponuđenih likova koji su već delimično optimizovani. AC ima još jednan veliki plus u odnosu na EQ, a to je da se stvari kao što su bacanje magija, dobijanje XP-a, odvijaju mnogo brže i time olakšavaju ceo sistem online igranja. Grafika je negde u rangu EverQuesta; ništa spektakularno, ali sasvim dovoljno za jednu solidnu MMO partiju. Zvanični sajt je http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/



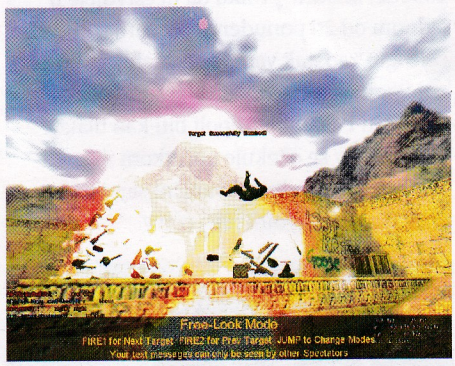
Anarchy Online

Anarchy Online vas vodi čak 30.000 godina u budućnost. U jedinstvenom sci-fi okruženju vaš zadatak je da izaberete lik i učestvujete u konfliktu između pobunjenika i svemoćne Omni-Tek korporacije. Način na koji budete igrali odrediće sudbinu planete Rubi-Ka. Birate jednu od četiri ponuđene rase, uzimate određenu klasu i zabava može da počne. Developer koji stoji iza ovog ostvarenja je Funcom. Kada je igra bila puštena na mrežu prošle godine u junu, mnogi su njenu igrivost okarakterisali kao čist EverQuest plagijat, što je naravno preterivanje, jer igra ima samo nekoliko sličnosti u sistemu korišćenja magija i klasa, ali to je otprilike to. AO ima dosta fleksibilnije misije (tj. questove) od EQ-a i malo napredniju grafiku. Možete posetiti zvanični sajt ovde http://216.74.158.92/ ako želite nešto više da saznate o igri.



Pyro Studios ostao bez glavnih Commandosa

Svi se najverovatnije sećate real-time strategije Commandos: Behind Enemy Lines i uspeha koji je ona ostvarila davne '98. Ljudi iz Pyro Studiosa sledeće godine nastaviće svoj uspeh sa dodtnim misijama - Commandos: Beyond the Call of Duty. Kao što se i očekivalo, 2001 Commandos 2: Men of Courage donosi ovom serijalu još veći ugled. Glavni kreatori ovih igara Gonzo Suarez i Jon Beltran de Heredia samoinicijativno su napustili kompaniju Pyro Studios i zajedno sa ostatkom tima (oko 11 ljudi ukupno) osnovali novu developersku kompaniju Arvirago Entertainment. E pa, momci, srećno! Šta god da radite, mi imamo poverenja u vas (pogotovu Deki, naš najveći Commandos fan).



Žene bi bili bolji testeri Tomb Raider igara?

Eidos Interactive izgleda želi da upozna žensku populaciju sa svojom najnovijom igrom Tomb Raider: Angel of Darkness. Zastupnik Eidosa, Gary Reading kaže: "Nama stvarno nije jasno zašto se žene ne odazivaju na našu ponudu. Iskreno rečeno, strašno nam je žao, jer mislimo da bi nam mišljenje nekog ženskog igrača puno pomoglo". Pa, što da ne. Doduše, nama u Gameru nije žao što nema više igara u kojima se pojavljuju seksipilni junaci, a la Bred Pit. Da li je neko možda za testiranje igre Duke Nukem Forever?

Imamo 35 godina, a igramo se CS-a

Nedavna statistička istraživanja pokazuju da iznenađujuće veliki deo igrača ima preko 35 godina, što je možda dobra indikacija da prva generacija igrača želi sadržajnije igre (više golotinje i malo ozbiljnije teme, da, da). Ovi podaci dolaze direktno iz organizacije IDSA (Interactive Digital Software Association). Prema njima čak preko 40 procenata igrača već je zašlo u svoje tridesete. Interesantna stvar je da su, širom Evrope i Amerike (tamo gde se ne smarate sa dial-up konekcijama), ljudi koji već duže uživaju u online igranju uglavnom stariji likovi. Potrebu za igranjem ljudi objašnjavaju na razne načine. Na primer, mnogi održavaju kontakt sa prijateljima na drugom kraju planete tako što zajedno igraju EverQuest ili CS preko net-a. Neki su se jednostavno zarazili i opravdavaju sate igranja time što je igranje najbolja moguća zabava. Najnovije ankete pokazuju da neke porodice na zapadu zajedno učestvuju u partijama izvesnih online igara. Ha, pa to mi već zvuči kao moja izgledna budućnost: "Sine, pusti tatu da ukoka ovog zmaja, a ti idi rokni međeda i nabaci sebi malo XP-a."

Čovek izdahnuo posle 86 sati igranja!

Po svemu sudeći, Korejanci su mnogo uporni likovi. U Kwangjuu (Južna Koreja), u nekom lokalnom internet-kafeu, izvesni dvadesetčetvorogodišnji igrač je nesrećno umro nakon 86 sati neprestanog igranja. Navodno, ovaj neumereni Korejanac je svratio do klonje kako bi napravio piš-pauzu i odahnuo posle intenzivnog igračkog turnira. I mesto da odahne, nesrećni kosooki igrač je izdanhuo... Policija je isključila ubistvo kao mogućnost. Hm, tu misteriju ni Šerlok ne bi odgonetnuo.

VESTI IZ SVETA BIZNISA

INTERPLAY "SKINUT" SA NASDAQ-A

Interplay je svojevremeno bio jedan od najuticajnijih izdavača na igračkom tržištu. Skoriji izveštaji sa NASDAQ berze, govore nam da su se cene akcija komapnije Interplay srozale na 0.05$ i 0.10$. Ovo podrazumeva automatsko uklanjanje Interplaya sa trgovačkog listinga, jer prema NASDAQ-ovoj politici svaka akcija koja ima vrednost ispod 1$ se momentalno izbacuje sa trgovačke liste. Izgleda da je ova kompanija već duže vreme žešćem sosu. Direktor kompanije Brian Fargo je još početkom ove godine podneo ostavku, a u aprilu Interplay je prodao čuveni tim developera, Shiny (koji, kao što svi verovatno znate, radi na igri The Matrix).

3DO IPAK OSTAJE U IGRI

Sreća za sve HOMM (Heroes of Might & Magic) ljubitelje 3DO se izvukao iz frke zahvaljujući "sičušnom" zajmu od tri miliona dolara. Tim Hawkins, predsednik kompanije, je ove lepe parice darežljivo izvukao iz sopstvenog džepa. Ne znamo tačno kako je 3DO upao u finasijske probleme, ali smo sigurni da je ovaj dobro poznati developer trenutno do guše u dugovima. Prevashodna poteškoća dolazi od činjenice da 3DO nema u pripremi nijedan igrački projekat za 2002. godinu. Pored svega toga, oni veruju da će se finansijska situacija kompanije popraviti nakon izlaska naslova, High Heat Major League Baseball 2004 (igra koja se očekuje početkom 2003). Međutim pravo pitanje je da li će 3DO uspeti da se održi do izlaska onih renomiranijih igara, među kojima je i nekoliko planiranih Army Men naslova. 3DO još priprema i potpuno nove naslove tipa Four Horsemen of the Apocalypse. Videćemo, videćemo...

BYE, BYE, WESTKA INTERACTIVE

Nemačka tim developer Westka Interactive, je skoro obustavio rad. Njihov najveći igrački projekat pod naslovom Y-Project, koji smo sa radoznalošću očekivali već duže vreme, je nažalost prekinut. Nešto više o ovoj igri možete saznati na ovom linku - http://www.y-pro.net/. Prekid ove ambiciozne igre nas je najiskrenije razočarao. Ljudi iz Westka Interaktivea su uprkos svim pokušajima da se kompanija održi morali da okončaju sve svoje radove. No, lako ćemo mi igrači preživeti, dok je najozbiljniji problem što je 44 ljudi ostalo bez posla. Ali još ima nade, kako tvrde bivši članovi Westkae, jer je kompanija pre same obustave rada imala nekoliko vrlo zainteresovanih izdavača.

PREDSEDNIK UPRAVNOG ODBORA THQA PRIČA

Predsednik upravnog odbora kompanije THQ g-din Brian Farell je u svom obraćanju javnosti između ostalog naglasio da kompanija puno očekuje od licenciranih naslova SpongeBob SquarePants i Rugrats; naravno misli se na period predstojećih Božićnih praznika. Što se tiče pravih, "ozbiljnih" igara, Farell je najavio Red Faction II i Summonear 2. Takođe je bio dovoljno ljubazan da podseti investitore da po tradiciji 50% svojih godišnjih prihoda igračka industrija ostvari između oktobra i decembra meseca. Naglasio je i da je planirani porast prihoda THQ kompanije negde između 30% - 45%, znači daleko više nego onih 20%, procenjenih za igračku industriju u celini. Eto kolika je moć licenciranih naslova i nastavaka...

Najprodavanije PC igre za kraj septembra

Evo nas ponovo sa spiskom najopularnijih igara za PC platformu. Na tabeli možete pogledati koje su najprodavanije PC igre u poslednjoj nedelji septembra ove godine prema podacima koje izdaje kompanija NPD Techworld, a ona predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu sa apsolutnim kredibilitetom. Njene analize se koriste u pravljenju poslovnih strategija kompanija i njihovim rezultatima se veruje. Podaci koje NPDTechworld obelodanjuje odnose se na severnoamerički kontinent, ali se s obzirom na veličinu tamošnjeg tržišta generalno mogu primeniti i na ceo svet. Svake nedelje se obrađuju ogroman broj podataka sa velikog broja prodajnih mesta i prave razne Top 10 tabele koje služe kao precizan pokazatelj aktuelnih trendova.

Evo da se i jedna ratna simulacija direktno popne na najviše mesto (naravno u odnosu na našu prošlomesečnu listu), skinuvši sa vrha jednu od najboljih igara uopšte Warcraft III. Hm, a tu su opet ti Simsi... Prosto je neverovatno da se iz meseca u mesec nekoliko Sims naslova drži na listi, s tim što je ovde u odnosu na prošlu listu utrčao i The Sims Deluxe.

10 NAJPRODAVANIJIH

1.	**Battlefield 1942** Electronic Arts	$45
2.	**Warcraft III: Reign of Chaos** Vivendi Universal Publishing	$56
3.	**The Sims: Vacation Exp. Pack** Electronic Arts	$27
4.	**The Sims** Electronic Arts	$43
5.	**The Sims Deluxe** Electronic Arts	$44
6.	**Mafia** Take 2 Interactive	$45
7.	**The Sims: Hot Date Exp. Pack** Electronic Arts	$28
8.	**Medal of Honor: Allied Asssault** Electronic Arts	$47
9.	**Madden NFL 2003** Electronic Arts	$36
10.	**Medieval Total War** Activision	$36

Izgleda mi kao da će se ovo ime povlačiti po Top 10 listama doveka. Ulaz pravo na šesto mesto napravila je i odlična igra od koje se mi u Gameru satiremo, tj. Mafia, i nadamo se da će se popeti još koji stepenik više, zaista je tako dobra. Čini mi se kao da je GTA3 upravo nju pustio na listu... Mislim da o izdvačima ovog puta ne treba ni pričati, sve vidite i sami - kako je krenulo uskoro će se ova mesečna lista zvati Top 10 Electronic Arts PC naslova.

Kako god do sledećeg meseca i sledeće tabele uživajte u igranju omiljenih igara.

ZA ČIM LUDE U SVETU

1. **World of Warcraft (MMORPG)**
   Blizzard Entertainment, izlazi sredinom 2003.
2. **Grand Theft Auto: Vice City (akciona)**
   RockStar Games, izlazi 8. novembra
3. **Duke Nukem Forever (pucačina)**
   Take 2 Interactive, datum nepoznat
4. **Indiana Jones and the Emporer's Tomb (akciona avantura) - LucasArts,** januar 2003.
5. **Rainbow Six: Raven Shield (timska pucačina)**
   UbiSoft, fabruar 2003.
6. **Serious Sam Gold (FPS)**
   GoD Games, 21 januar 2003.
7. **Lords of the Realm III (strategija)**
   Vivendi Universal, 1. januar 2003.
8. **SimCity 4 (simulacija stvaranja)**
   Electronic Arts, izlazi 14. januar 2003.
9. **Deus Ex 2 (FPS)**
   Eidos Interactive, početak ili sredina 2003.
10. **Midtown Madness 3 (vožnja)**
    Microsoft, datum nepoznat
11. **Star Wars Galaxies: An Empire Divided (MMORPG)**
    LucasArts, početak 2003.
12. **Star Trek: Elite Force 2 (pucačina)**
    Activision, sredina 2003.
13. **Impossible Creatures (strategija)**
    Microsoft, datum nepoznat
14. **Championship Manager 4 (menadžerska simulacija)**
    Eidos Interactive, datum nepoznat
15. **Dragons Lair 2 Time Warp (avantura)**
    Digital Leisure, datum nepoznat
16. **Vietcong (FPS)**
    Take 2 Interactive, 28. Mart 2002.
17. **Everquest II (MMORPG)**
    989 Studios, datum nepoznat.
18. **Freelancer (svemirska simulacija)**
    Microsoft, januar 2003.
19. **Hidden & Dangerous II (taktička pucačina)**
    TalonSoft, datum nepoznat
20. **Planetside (MMORPG)**
    Sony Online Entertainment, datum nepoznat

Acclaim će vam platiti kaznu

Od svih marketinških poteza koje smo ikada videli, ovaj nas je ubedljivo najviše oduševio. Većina vlasnika Playstation 2 konzola sigurno zna da Acclaim uskoro pušta u prodaju nastavak popularne vožnje Burnout. Kao deo promocije Burnouta 2, Acclaim je ponudio da plati kazne kupcima koji bi na putu do radnje prekoračili ograničenje brzine!! Zvanični predstavnik američkog zavoda za transport nije se baš oduševio ovom idejom. Baš se pitamo zašto... Bilo kako bilo, on je nedavno izjavio: "Acclaim ohrabruje ljude da jurcaju ulicama, kršeći zakon, a mi se samo nadamo da u ovakvom bezumnom poduhvatu niko neće ugrozi život nekog deteta..."

Ako malo podrobnije pratite dešavanja u igračkoj idustriji, sigrno znate da Acclaim ima odličnu reputaciju kada je u pitanju neobična ekonomska propaganda. Donedavno, Acclaim je nudio 500 dolara ljudima koji zvanično promene svoje ime u ime glavnog like iz izvesne igre. Preko 3000 ljudi se odazvalo na ovaj poziv. Mi smo, naravno, zakasnili...

Hitman 2? E, neće moći...

Najnovija provokativna reklama za igru Hitman 2: Silent Assassin, nije doživela trenutak svoje slave. Najveće američke TV mreže odbile su emitovanje ovog spota; VH-1, MTV, MTV 2, TNN, UPN, ABC Sports, Comedy Central, Sci-fi i USA. Slede dva razloga zbog kojih ovaj spot nikada neće ući u program ovih TV kanala: Eksplicitne scene seksa i nasilja i isuviše realno, tako da mnogi mogu pomisliti da nije u pitanju igra.

I eto, još jednom vidimo kako puritanski Ameri preteruju u svom zakonodavstvu i moralnim principima. A da ne pričamo o mnoštvu reportaža na CNN-u koje imaju bar deset puta nasilnije scene od ovog spota.

S druge strane, činjenica je da je mnogo dece po školama i obdaništima nastradalo zbog ludaka koju su hteli da oprobaju kako trza kalašnjikov. Nasilje u igrama svakako nije krivac za takve ekstreme. Odgovornost se delimično može pripisati i gomili filmova koji propagiraju mnogo veće nasilje. No, zato u Americi postoje oni smarajući rating sistemi. Jadni Ameri...

Još sek-

Pa šta fali. Pitanje je krajnje diskretno. U stvari ovo pitanje se odnosi na to da li želite da vidite još seksualnih scena u video igrama. LA Times je prilično iscrpno obradio temu o pravljenju igara koje imaju eksplicitne scene seksa. Naravno, u Srbiji je to uvek dobrodošlo. Međutim, Amerika sa tim ima poteškoća. Statistike pokazuju da je i dalje većina stanovništva protiv toga da njihova deca igraju igre s povišenom dozom erotike. Ako mene pitate, ja sam za onaj stari nemački i švedski sistem. Obe nacije ne zabranjuju, već ohrabruju seksualizma u video igrama, televizijkim emisijama, filmovima i svim ostalim vidovima zabave. Dakle, moja tvrdja je da deca imaju pravo na izražavanje zdrave seksualne radoznalosti. Nadam se samo da me nećete satanizovati zbog toga :)

VESTI SA TELEGRAFA

▶ Posle više od godinu dana intenzivnog rada na One Must Fall: Battlegrounds, Diversions Entertainment je konačno našao izavača koji će se brinuti o distribuciji igre. U pitanju je Trisynergy Inc.

▶ Quake III fanovi, okupite se! Stiže dugoočekivani Navy SEALs Covert Ops mod za Quake III! Fajlk možete naći na http://www.nsq3.de/.

▶ Ono što ne biste smeli da propustite je demo za FIFU 2003! Samo pičite na sajt GamersHell (http://download.gamershell.com/cgi-bin/download.pl?cat=demo&file=fifa2k3netdemouk.zip), gde možete downloadovati ceo demo.

▶ Konačno! Šunjačina Splinter Cell (UbiSoft) dobila je svoj zvanični sajt - http://www.splintercell.com/. Na sajtu ima podatak o misijama, novom oružju, a videćete i moćićete da vidite i najnovije slike iz igre.

▶ Šon Fanning, jedan od osnivača Napstera, potpisao je ugovor sa MTV-jem o pravljenju filma koji će pratiti njegovu životnu priču. Što je još zanimljivije, film će režirati Alex Winter - čovek koji je igrao Billa u Bill & Ted's Excellent Adventure sagi.

▶ UT2003news (http://www.ut2003news.com/) sajt koji nudi raznorazne UT džidža-bidže. Možete čak i vedeti neka vozila u UT2003 demou!

▶ Priča se da će momci iz komšiluka, CroTream, možda početi rad na novoj Serious Sam igri. Koliko mi znamo, trenutno im je primarni zadatak da završe Xbox verziju na vreme. No, videćemo...

▶ Najbitnija vest koju smo pokupili ovog meseca jeste da će Madona promeniti svoj dosadašnji "Material Grirl" imidž u novi - Spiritual Girl, koji će kako Madona tvrdi, više istaći humanu stranu njene ličnosti.

▶ LucasFilm se konačno dokopao lopuže koja je skoro maznula nekolicinu stavčica od kompanije (inače lopov je bivši radnik kompanije). Procenjena vrednost ukradenog materijala je oko 450.000 dolara.

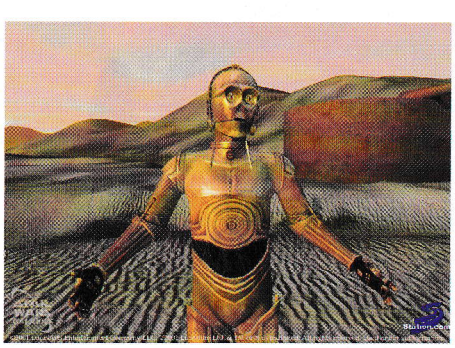
Šuška se

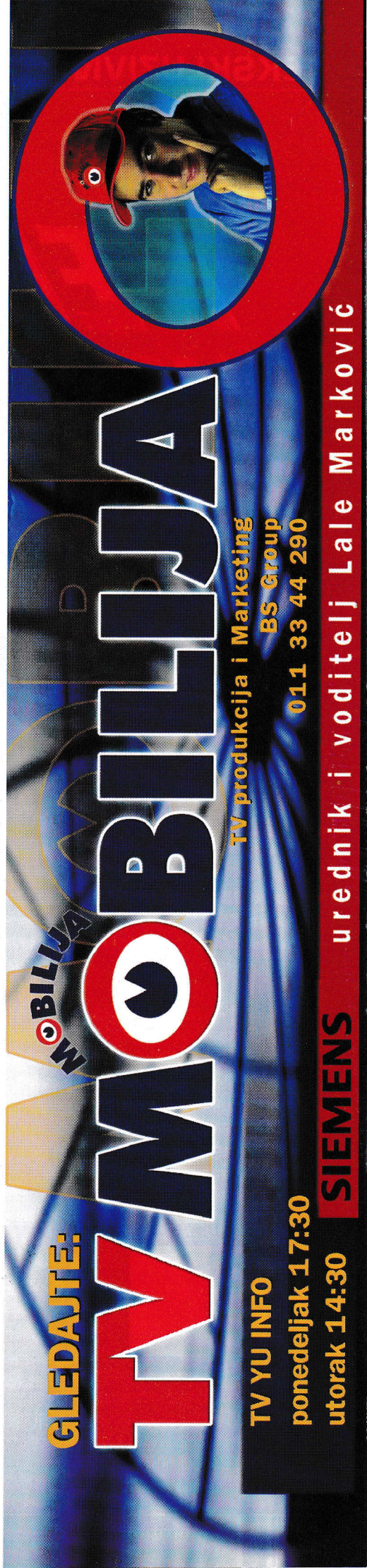
Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto...

Ako su tračevi istiniti, Microsoft je opet počeo da krči sebi put kroz igračku scenu, kupujući sve moguće licence koje mu padnu napamet. Priča se da su se ovog puta usmerili na Metal Gear Solid 3. Dobro je poznato da je u poslednje vreme svim igrama, na koje Microsoft otkupi prava, suđeno da postanu ekskluzivne za Xbox. Znači, ako si hardcore Metal Gear Solid fan, za igranje sledećeg nastavka moraćeš da odvojiš oko 380 za novu Xbox konzolu. Možda ipak ne bi trebalo previše očajavati zato što bi prava na Xbox ekskluzivnost MGS3 naslova, Microsoft držao samo izvesno vreme. Posle toga igra bi se sigurno pojavila na Playstationu 2 i na PC platformama. Ali kroz sve to, sigurni smo da je MS determinisan da povede u ''Ratu konzola''. Ostaje još samo da se vidi da li će uspeti da nadmaše prodaju PS2 i GameCube naslova. Hm, malo teže, reklo bi se...

S druge strane softverskog bojnog polja, SOE (Sony Online Entertainment) upada u malo ozbiljnije poteškoće sa svojim MMORPG naslovima koji su u pripremi već duže vreme. SOE su inače valsnici Veranta, koji trenutno radi punom parom na online igri Star Wars Galaxies i na već odavno najavljenom MMO naslovu - Sovereign. Za Star Wars Galaxies pre nekoliko meseci obelodanjena je razočaravajuća vest. Svi smo očekivali kompleksni Star Wars online univerzum u kome će igrači moći da lete okolo u svojim X-Wing, Tie Fighter i Milenium Falcon letelicama. Developer Verant priznao je da je bilo pokušaja da se takva ideja realizuje, ali se na kraju čitav projekat previše zakomplikovao, tako da možete odmah zaboraviti na epske bitke u svemiru. Pored toga, morali smo da prebolimo informaciju da će se izlazak SWG-a pomeriti na februar 2003. Sada se pojavio jedan svež trač (zahvaljujući dosta pouzdanom izvoru) da će Verant pomeriti datum izlaska čak na leto 2003. Joj, što je mnogo, mnogo je! Mene je lično razočarala informacija da će se Star Wars Galaxies raditi samo za Xbox Live (Microsoftov online sistem koji se pušta u pogon sredinom novembra), pa će se tek kasnije pojaviti za PC. O već pomenutom Sovereignu ne zna se ama baš ništa. Nakon jako lošeg debija na E3 2000. godine, očekivalo se da će igra biti kompletno obustavljena. Verant ipak tvrdi da je igra još u fazi razvoja i da se taj projekat nikako neće prekinuti. Tu su još i loše vesti da se MMORPG Planetside stalno odlaže i nikako da mu se utvrdi krajnji rok. Bedak. Verant je s druge strane, u dobroj situaciji sa svojim popularnim EverQuestom, koji ovoj kompaniji i dalje donosi gomilu keša.

Postoji još jedan mogući događaj od presudne važnosti. U poslednjih nekiliko meseci, širom Interneta kruže glasine da će Nintendo preusmeriti svoju masivnu proizvodnju na džepne konzole poput GameBoya. Drugim rečima, čak postoji šansa da će se kompletno obustiaviti fabrikacija nove GameCube konzole (kao što je to skoro uradila SEGA). Menadžer za hardverske solucije u Nintendu, otkrio je da Nintendo usko sarađuje sa kompanijom Hitachi kako bi na tržište izbacio novi zajednički proizvod. Ništa zvanično još nije objavljeno o nazivu ove ''igračkice'', ali ovaj isti menadžer je siguran da će ona biti dostojna konkurencija Microsoftovim i Sonyjevim platformama. Nama to zvuči OK. Samo ne znamo kako će oni najverniji GameCube igrači reagovati na to. Možda ima jedna uteha za njih. Nintendo je ipak osigurao gomillu naslova od dosta poznatih izdavača i developera, tako da se ovo neće dogoditi u skorije vreme. Pri tom mnogi od ovih naslova su napravljeni isključivo za GameCube, što će definitivno povećati popularnost ove konzole





NEED FOR SPEED™ HOT PURSUIT 2

"Nije fer da se J.K. jedini vozika u onom Lamborghini Diablou samo zato što mu je neka kosmička riba zavrtela mozak. Zato vam EA predstavlja svoj novi nastavak u fenomenalnom Need for Speed serijalu."

Da li postoji nešto bolje nego da sednete u vaš najnoviji četvorotčkaš od nekih 500KS i krenete u jurnjavu kroz ruralne predele, dok vam sa vašeg omiljenog CDa stižu predivne note? Nedavno smo dobili finalnu PC verziju igre Need for Speed: Hot Pursuit 2 i odlučili smo da vam uz kompletan review priredimo specijalnu poslasticu u vidu kratkog intervjua sa ljudima iz Electronic Arts-a.

Kada smo prvi put testirali igru, odmah smo primetili da radikalnih razlika između Xbox i PC verzije nema, ali ima dosta drugih stvari koje će vam biti zanimljive. Ako ovaj naslov uporedimo sa Need For Speed 4: High Stakes (1999) i Need for Speed: Porsche Unleashed (2000), primetićemo neka značajna poboljšanja.

Držeći se arkadnih karakteristika developeri su obogatili igrivost dodavanjem raznih uzbudljivih trka i pojačavanjem dinamike same vožnje. Cela igra je mnogo uzbudljivija, ali i za nijansu manje realistična. Kao posledica toga igrač je u stanju da primeti neke detalje koji su ostali nedoterani, poput prilično jednostavnog upravljanja vozilima, retko vidljivih efekata štete i nerealne fizike. Ipak, u PC verziji sve to je malo manje uočljivo. Dakle, tokom cele igre moraćete da se skoncentrišete na arkadni stil igranja (čisto da znate, u igri postoje modovi poput championship, single challenge i multiplayer).

GAME INFO

IZDAVAČ EA Games

DEVELOPER EA Games

ŽANR Vožnja

SAJT IGRE www.needforspeed.com

DATUM IZLASKA

Svaka staza nosi gomilu specifičanih problema, a jedan od najčešćih je svakako policija. Otresti se policijske potere je mnogo teže nego što mislite. Verujte mi kad vam kažem da će vam se od pandura dizati kosa na glavi. Dovoljno je reći da je policijski AI najreprezentativniji aspekt igre. Pa ipak i pored toga što je policija vrlo efikasna, tu ima i nekih nedostataka. U suštini, za prosečnog igrača igra je ponekad

DODATNI INFO

- Kao i u svakom izdanju, NFS nam donosi neke modele vanserijskih automobila; pored mnogih drugih tu su Ferrari F50, Dodge Viper GTS, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lotus Elise, Mercedes CLK-GTR, Porsche 911 Turbo itd.

- Zanimljivo je da će i lokalna policija moći da se oproba u nekim super brzim automobilima (ne mislimo na Peugeot 307 ili Fiat Punto...). Prvenstveno mislimo na savršeni, jednistveni, neponovljivi i obožavani Lamborghini Murcielago (opisan u prošlom broju Gamera), pa na BMW M5, Chevrolet Corvette Z06 itd. Baš bih voleo da vidim našu policiju da vozi Lamborghini po gradu i ganja prestupnike (verovatno bi im ceo godišnji budžet otiš'o na jedan auto, ali bi bar bili face).

- LAMBORGHINI MURCIELAGO dobio je ime po čuvenom španskom biku kome je, zbog izuzetne borbe na život i smrt u areni, matador Rafael Molina poštedeo život. To se desilo 1897. godine u Kordobi. Nova uzdanica čuvene fabrike Lamborghini Murcielago brz je k'o munja - postiže 320 km/h, ima 580 KS, a do stotke ubrzava za samo 3,7sec. Caka je u tome što mu je osnovna cena oko 300.000 EUR, ali čuli smo da se daje i na kredit (doduše ne znamo na koliko rata).

- LAMORGHINI DIABLO VT6.0 je automobil pravljen za 21.vek. Kompletan auto, sem vrata i krova, napravljen je od ugljeničnih vlakana i drugih kompozitnih materijala. Šestolitarski V12 motor proizvodi 550 KS, a maksimalni obrtni moment postiže na 5.500 obrtaja. Diablo je težak oko 1.650 kg, pa ipak do 100 km/h ubrzava za samo 3,95sec, dok mu je maksimalna brzina 330 km/h. U rezervoar staje punih 100 litara goriva, a cena mu se kreće oko 300.000 EUR.

- FERRARI F50 je napravljen u čast pedesetog rođendana čuvene firme, 1996. godine. Dvanaestocilindrični motor od 4,75 litara razvija 520KS ubrzavajući od 0 do 100km/h za 3,7 sekundi. Maksimalna brzina koju F50 razvija je 343km/h. Do sada je napravljeno samo 349 vozila, od kojih je polovina bila rezervisana već i pre početka proizvodnje.

- LOTUS ELISE je po pojavljivanju 1996. godine udahnuo novi život poznatoj engleskoj marki automobila. Prvenstveno zahvaljujući težini automobila od samo 675kg. Motor od 1.800 kubika ostvaruje izuzetno ubrzanje, pa do 100km/h stiže za 5,8 sekundi. Sa osnovnom cenom od nekih 30,000 EUR predstavlja najjeftiniji super auto.

- DODGE VIPER GTS je pravi američki mega-auto. Njegov V10 motor od čak 8 litara razvija oko 450KS. Ima šestostepeni manuelni menjač, a do 100km stiže za 3.75 sekundi. Maksimalna brzina koju može da ostvari je oko 300km/h. U gradu troši oko 17lit./100, a na putu oko 11lit./100. Cijena je prava sitnica, a možete ga kupiti i na četrdesetosmomesečni kredit; rata iznosi 1.880 $ mesečno.

- JAGUAR XKR ima četvorolitarski V8 motor i razvija snagu od 370 konja, od 0 do100km/h ubrzava za 5,4 sekunde. Maksimalna brzina mu je elektronski ograničena na 250km/h, a osnovni model košta oko 90.000 EUR.

Tipična patrolna kola današnje beogradske policije, polako kruže tražeći svoju prvu žrtvu.

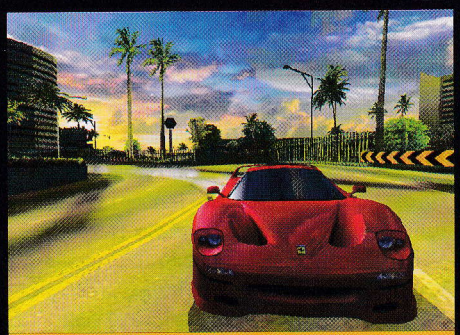
"Držeći se arkadnih karakteristika developeri su obogatili igrivost dodavanjem raznih uzbudljivih trka i pojačavanjem dinamike same vožnje..."

preteška, ali zato kad provalite slabe tačke "snaga reda", neće vam praviti previše problema. S druge strane, moraćete i da izbegavate eksplozivnu burad koju policija ispušta iz helikoptera. Eto, kad saberete helikoptere, policijska vozila, vrlo vešte protivnike u trci i raznorazne prepreke na putu, dobijate pravi i jedinstven trkački izazov. Hm, zato se valjda i zove Hot Pursuit. Jedna stvar koja je se mora zameriti developrima je činjenica da su preterali sa pandurskim patrolama i to ne samo u smilsu AI rutine. Kada budete došli do misija u kojima vozite na primer Lamborghini Diablo VT 6.0 ili Dodge Viper GTS, primetićete da su policijska kola iste marke. S druge strane, možda bi bilo glupo da panduri voze fiću dok vi šibate kroz predgrađe Atine u vašem McLaren-u F1 LM. Na kraju, ipak je malo previše kada vidite Lamborghini u crno-belim nijansama.

Međutim, cela perspektiva se menja kada sednete iza volana neke pandurske limuzine. Onda je pred vama samo jedan zadatak; da skupite što više kazni za prekoračenje brzine u određenom roku. Ovo možda predstavlja vrhunac igrivosti Hot Purstuit-a. Kao padnur posedovaćete odličan auto (koji pre zadatka možete izabrati sami), ali isto tako imaćete i mogućnost da pozovete pojačanje. To su najčešće druga patrolna kola ili policijski helikopter. Čak postoji fora da naredite svojim kolegama da postave blokade na putu kako bi lakše uhvatili bezobrazne vozače.

Najimpersivniji deo igre Need For Speed: Hot Pursuit 2 je sjajan izbor "besnih" automobila kojim se možete vozikati: Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Dodge Viper GTS, Ford TS-50, Ferrari 360 Spider, Jaguar XKR, Lamborghini Murciélago, McLaren F1 LM, Mercedes CLK-GTR, Opel Speedster, Porsche Carrera GT i mnogi drugi. Svaki model je verno prikazan i ponaša se shodno svojim kapacitetima u realnom životu. Kao što smo rekli, njihova fizika u igri je pomalo pojednostavljenja radi arkadne igrivosti, ali to se više primećuje u verziji za konzole. U PC verziji, realnosti kao što su zanošenje u krivinama i reakcije tokom sudara, su malo poboljšane.

Na veliku sreću PC igrača, PC kao platforma ima još jednu veliku prednost u odnosu na konzole, a to je mogućnost igranja u modovima vrlo visoke rezolucije. Pa zato slobodno možemo reći da što se tiče multiteksturisanja, izuzetno detaljne pozadine i sličnih stvari PC verzija nema premca. Okruženja u igri su vrlo detaljno teksturisana i pravi su praznik za oči. Sve



Ovo "parčence lima" može da razvije mnogo km/h.

"Malo smo doterali ponašanje klasične kamere iz Need for Speed serijala i pridodali kameru za pogled iz ptičje perspektive. U startu ona nam je služila samo za testiranje, ali se timu koji je testirao igru toliko dopala da smo odlučili da je ubacimo i u finalnu verziju igre."

staze su odlično urađene, izuzezno su dugačke, raznovrsne (šumski predeli, mediteran, urbana sredina) i daju vam potpunu slobodu kretanja. Prečice, koje ste inače mogli da koristite u prethodnim Need for Speed naslovima, su brojnije i znatno duže. Čitav krajolik kojim jurcate je pun svakojakih živopisnih detalja. Još jedna pohvalna inovacija je takozvana Jump kamera, koja se aktivira kada vaš auto poskoči preko brdašca ili neke veće padine (nešto u Matrix fazonu). Ne treba zaboraviti ni zvučni efekte koji su prvorazredni, a muzička pozadina je sastavljena od brojnih, aktuelnih numera.

Mislimo da je EA još jednom ovekovečio svoju popularnu Need for Speed licencu, u svetlu savremene kompjuterske tehnologije. Sve u svemu, ovaj naslov preporučujemo apsolutno svima, jer čak i pored nekih omanjih propusta, zabava je zagarantovana za sve vrste igrača.

Eto, na samom kraju, da bismo saznali još ponešto o ovoj uzbudljivoj igri, popričali smo sa developerima. Evo šta Electronic Arts kaže o svom najnovijem ostvarenju Need For Speed: Hot Pursuit 2:

Gamer: Svima je poznato da Need for Speed serijal počiva na super automobilima i nadasve dopadljivoj grafici. Da li nam sada možete otkriti neke detalje vezane za grafiku u novoj, PC verziji igre? Da li možemo očekivati neke suptilne razlike između PC i PS2 verzije (naravno, osim mogućnosti igranja u višoj rezoluciji)?

Electronic Arts: Evo PS2 verziju igre igram dosta dugo i sada sam potpuno siguran da je ovo najbolja trkačka simulacija na tržištu, bez obzira o kojoj platformi govorimo. S tim na umu, treba reći da će PC verzija moći da iskoristi i neke stvari koje PS2 ne može zbog određenih hardverskih ograničenja. Na primer, u PC verziji će postojati: full multi-texturing, stencil-buffered car shadows, cubic environment mapping i anisotropic filtering (metod koji omogućava izuzetno oštre teksture). Ali mislim da je dovoljno reći da nam PC kao platforma dozvoljava da u značajnoj meri povećamo broj poligona od kojih su sastavljeni automobili i okruženje.

G: Budite malo određeniji - da li nameravate da u PC verziju ubacite i high-res teksture?

EA: Da. Recimo, teksture automobila će biti dvostruko više rezolucije nego u PS2 verziji.

G: Da li će biti poboljšan i interfejs? Ima li promena što se tiče pogleda iz kokpita? Da li možda ima i dodatnih kamera?

EA: U zavisnosti od tipa automobila u kokpit smo dodali i po neki instrument/pokazivač. Malo smo doterali ponašanje klasične kamere iz Need for Speed serijala i pridodali kameru za pogled iz ptičje perspektive. U startu ona nam je služila samo za testiranje, ali se timu koji je testirao igru toliko dopala da smo odlučili da je ubacimo i u finalnu verziju igre.

G: Da li ima nekih poboljšanja u AI rutinama kod policajaca i ako ima, koje su?

EA: Ovaj put policijski AI odradili smo kompletno ispočetka. Cilj nam je bio da policija bude u stanju da ispolji raznovrsno ponašanje i upotrebi taktike presretanja koje zavise od same trke. U Need for Speed: Hot Pursuit 2, primetićete da će sa napredovanjem igrača i policija biti bolja i prilagođavati svoju taktiku. Pored standardnih, Crown Victoria, policija će koristiti i druga, veća vozila. Nemojte se začuditi ako vidite da vas panduri jure u Poršeu, Lambordžiniju ili Vajperu. A ako ni to ne bude dovoljno da utera strah u kosti neobuzdanim vozačima, biće tu i raznih blokada po putu, traka sa šiljcima za bušenje guma, helikoptera ... hm, ako ste baš toliko dobri.

G: Da li su staze duže nego u Need for Speed 3: Hot Pursuit?

EA: Kratko i jasno - da. U ovoj igri staze su ogromne; ukoliko ste ljubitelj dužih staza onda je ova igra kao stvorena za vas.

G: U kojoj meri se kola u igri ponašaju slično svojim originalima u stvarnom životu? Iako znam da je ovo arkadna trkačka simulacija, zanima me da li ste neke od karakteristika pravih super-automobila preneli i u igru. Sigurno je da se Porše i Lamordžini ne ponašaju isto pri velikim brzinama.

EA: Ponašanje automobila u HP2 zasnovano je

DEVELOPER

Electronic Arts predstavlja jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara. Sedište ove mega-kompanije, osnovane 1982. godine, se nalazi u Kaliforniji, u mestu Redwood City. EA proizvodi nose oznaku pet nezavisnih odeljenja: EA Games, EA Sports, EA Sports Big, EA.Com i Pogo.Com, a kompanija je do sada dobila preko 700 priznanja za svoje igre za sve postojeće platforme. U protekle četiri godine čak više od 50 EA naslova prodato je u preko milion komada svaki, što je izuzetan uspeh, a njihovo visoko mesto na tržištu ogleda se i u bruto prihodu za 2002. godinu. Prihod iznosi čak 1,7 milijardi dolara. U EA radi oko 3.600 ljudi, raspoređenih po predstavništvima širom sveta. EA je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): The Sims, FIFA, NBA, NHL, NASCAR, Need for Speed, Command&Conquer itd.

Ne morate da mislite na čorbu i nema gužve u saobraćaju.

Duel dodžerskih blizanaca na padinama Bežanije.

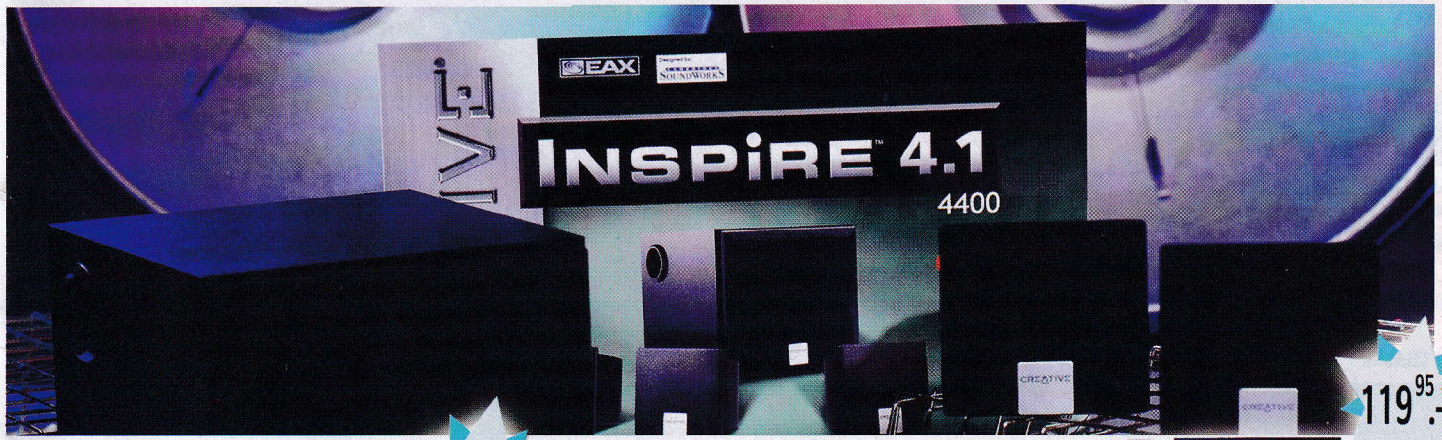
na fizičkom modelu i bazira se na nekoliko tačaka. Svaki automobili se detaljno profiliše čak i do samog izbora guma, obračunavaju se dejstva bočnih sila na sve četiri gume, izračunavaju efekti zanošenja. Sve ovo u kombinaciji sa originalnim tehničkim podacima koje dobijamo od proizvođača daje osnovni karakter svakom pojedinačnom modelu automobila u igri. Na kraju, kao rezultat dobijamo vozačko-arkadni model koji se definitivno ponaša kao prava stvar, a u stvari je dovoljno "pametan" da može da pretpostavi šta to igrač hoće da uradi; na taj način i potpuni novajlija ima mogućnost da ukroti zver od 500KS.

G: I na kraju jedno ozbiljno pitanje. Zašto ste iz igre izostavili Yugo? Provereno, licenca za njega je vrlo jeftina, a i kad ga sjurite sa litice u provaliju, postiže zavidnu brzinu, skoro kao Ferari.

EA: Što se tiče Yuga, tu ste sasvim u pravu, to nam je greška koja nije zanemarljiva ali šta je tu je; a zamislite tek koju brzinu bi Ferari imao kad biste ga sjurili u provaliju...

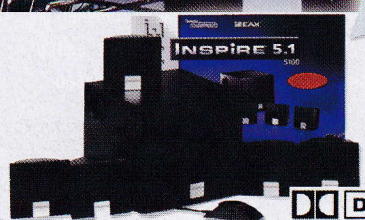
Uroš Jojić

CREATIVE®



119,95 *.-

59,95 *.-



89,95 *.-

DOLBY DIGITAL

Speaker Name	Creative Inspire 2.1 2400	Creative Inspire 4.1 4400	Creative Inspire 5.1 5100
Number os speakers	2 Satellites 1 subwoofer/amplifier	4 Satellites (for front and rear) 1 subwoofer/amplifier	5 Satellites (for front, rear and center) 1 subwoofer/amplifier
Recommended usage	Work, Music	Gaming, Music	Home Theatre, Gaming, Music
Satellite Speakers			
Speakers Rated Power (RMS) - Front/Rear	4.5 watts per channel	6 watts per channel (front & rear)	6 watts per channel (front & rear)
Center Satellite Rated Power (RMS)			6 watts
Subwoofer			
Subwoofer Rated Power (RMS)	12 watts	17 watts	12 watts
Audio Specifications			
Frequency Response	42Hz to 20kHz	40Hz to 20kHz	44Hz to 20kHz

* - u cenu je uključen porez na promet

ComputerLand

Beogradski sajam, ispred have X, tel: 655-485, 655-903

www.compland.co.yu

Copyright 2002, ComputerLand Marketing Team. Creative logo is registered trademark.All other brand names are trademarks of their respective holders. All specifications are subject to change without prior notice. Actual products may differ slightly from those pictured.

Splinter Cell

Da li će i PC konačno dobiti jednog pravog Metal Gear Solid grobara?

Intervju sa Mathieuom Ferlandom iz kompanije Ubi Soft, inače producentom nove igre Splinter Cell, obavili smo u priličnoj žurbi. Ipak, uspeli smo da saznamo puno zanimljivih detalja o oružju, likovima, njihovim potezima i specijalnim sposobnostima likova, neprijateljskoj AI rutini i još štošta. Tvorci igre Splinter Cell za vas su spremili čak 14 dugačkih misija i većina njih će se igrati iz trećeg lica.

GAME INFO
IZDAVAČ UbiSoft
DEVELOPER UbiSoft
ŽANR FPS
SAJT IGRE www.splintercell.com/us
DATUM IZLASKA Kraj 2002

Gamer: Molimo vas da nas upoznate sa osnovnom pričom.

Mathieu Ferland: Priča je sledeća: Sam Fisher, savršeno uvežban i iskusan operativac, odlazi sam u bivšu sovjetsku republiku Gruziju ne bi li pronašao dva nestala agenta CIAe; jedina pomoć mu je najsavremenije oružje koje sa sobom nosi. Radeći iz senke, na samoj ivici zakona i moralnih načela, Sam otkriva veliku zaveru koja preti Americi i pokušava da je raskrinka pre nego što bude prekasno.

G.: Unapređeni Unreal endžin omogućio je neke vrlo raskošne vizuelne detalje kao što su odlično animirane vatre i real-time senke. Recite nam nešto više o tome kakva nas grafika očekuje u igri, kakvi su specijalni efekti?

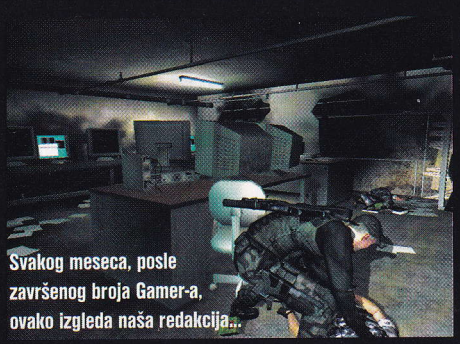
M.F.: Splinter Cell maksimalno koristi grafičke mogućnosti Xbox konzole! U igri se koriste dinamički svetlosni efekti i senke, verteks i piksel šejderi, volumetrijsko svetlo, renderovanje tekstura kao i mapiranje senki. Takođe koristimo i svoj lični fizički model, particle efekte i drugo. Lista je podugačka, ali za čitaoce nije interesantna - reći ću samo da nijedna druga igra ne liči na Splinter Cell. Postaviljeni su novi standardi.

G.: Otkrijte nam mesta po kojima će se Sam Fisher kretati.

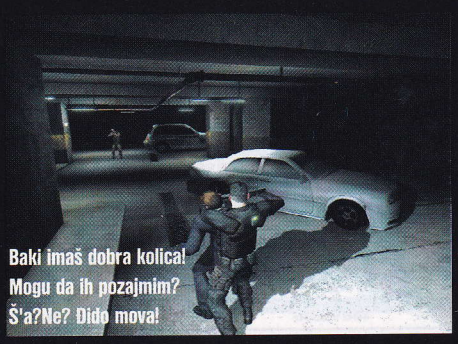
M.F.: Sem će putovati svuda po svetu: Gruzija, Rusija, Amerika, Majnmar itd.

G.: Na koji način će igrač moći da ostane neotkriven, navedite neke varijante.

M.F.: Igrač će u nekim slučajevima moći da koristiti zaklon već postojećih senki, dok će u drugima morati sam da ugasi svetlo, hm, ponekad koristeći pištolj. Opremljen je naočarima za noćno osmatranje; one mu pomažu da se kreće po mraku. U donjem desnom uglu ekrana postojaće indikator vidljivosti pomoću koga će igrač uvek znati koliko je vidljiv neprijatelju. Takođe, Sam će moći da se šunja i kreće čučeći, što je naravno sporije, ali i primerenije nekim situacijama. Spuštaće se niz liticu pomoću kanapa, verati po vrletima, peti se uz oluk, skakati i slično. Sam je svestran pa će moći i da baca predmete poput lampe ili konzervi koka-kole



Svakog meseca, posle završenog broja Gamer-a, ovako izgleda naša redakcija...



Baki imaš dobra kolica! Mogu da ih pozajmim? Š'a?Ne? Dido mova!

DEVELOPER

Petoro braće Guillemot su 1986. godine počeli sa distribucijom EA, Sierra i Microprose igračkih naslova u Francuskoj. Za petnaestak godina su maksimalno razvili posao i danas UbiSoft spada među najjače multinacionalne kompanije koje se bave razvojem i izdavanjem video igara. U svom portfolju imaju igre za sve postojeće i konzole nove generacije, a pokazali su se i kao vrlo uspešni developeri. Najpoznatiji naslov vezan za UbiSoft je svakako Rayman koji je rađen za sve platforme, onda su tu i XIII, Batman, Rainbow Six: Raven Sheild, Splinter Cell (za PC). Xbox naslovi su: Splinter Cell, Project BG&E, kao i Rayman. Najpoznatiji PC naslovi koje su izdali su: Ghost Recon, Myst III, Warlords Battlecry II, RogueSpear: Black Thorn itd.

DODATNI INFO

LIKOVI

IRVING LAMBERT

koordinator i veza između logističke podrške i agenata na terenu. Rođen 1961., visok 1.89m i težak 122kg. On je Fisher-ov glavni izvor informacija i promena u toku izvršavanja zadatka; kao takav predstavlja vrlo važnog pojedinca.

VERNON WILKES

organizuje transport i dostavljanje opreme agentima na terenu. Rođen je 1967. godine, visok je 1.78m i težak 66kg (drugim rečima žgoljav). Obaveštava Sam-a o novoj opremi ili oružju kada postanu dostupni.

ANNA GRIMSDOTTIR

vođa tima kompjuterskih eksperata koji svojim umećem pomažu operativce na terenu, (po prezimenu bi se reklo da je u nekom srodstvu sa pevačicom Björk; ako ništa drugo Anna definitivno dolazi sa Islanda...)

KOMBAYN NIKOLADZE

ne vozi kombajn što bi se dalo zaključiti iz imena, već je novoizabrani predsednik Gruzije, koji je to postao zahvaljujući uticajima u političkoj, ekonomskoj i finansijskoj sferi.

VYACHESLAV GRINKO

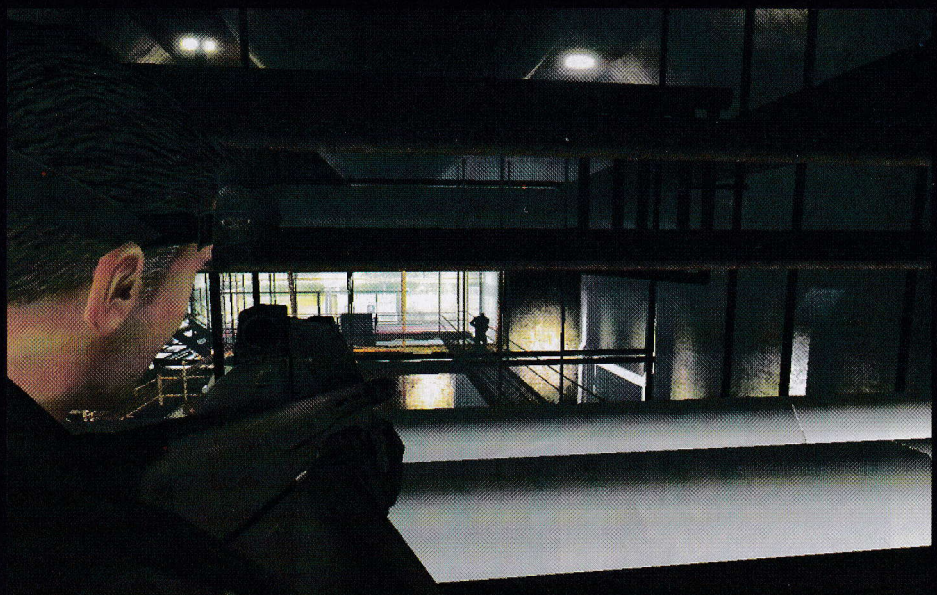
bivši član ruskih specijalnih jedinica, sada jedan od Nikoladzeovih budža u redovima ruskoj mafiji.

HAMLET

možda ste i pomislili da je u pitanju danski kraljević, ali ovaj put lik je vozač velikog Kombajna, tj, gruzijskog predsednika.

TOM CLANCY

rođen je 12. aprila 1947. godine i u svetu je poznat kao autor intrigantnih novela. Malo ljudi ga zna po imenu, ali kad se spomenu naslovi njegovih dela situacija se menja. Dobar broj njegovih novela je doživela ekranizaciju i prebačena i na veliko platno i to sa velikim uspehom. Da li su vam poznati sledeći naslovi: The Hunt for Red October ('84), Red Storm Rising ('86), Patriot Games ('87), The Cardinal of Kremlin ('88), Clear and Present Danger ('89), The Sum of all Fears ('91), Debt of Honor ('94), Executive Orders ('96), Rainbow Six ('98), The Bear and the Dragon (2000) i Red Rabbit (2002).



Postoje i alternativni načini da se uđe na večerašnji koncert Ace Lukasa

"Unapređeni Unreal endžin omogućio je neke vrlo raskošne vizuelne detalje kao što su odlično animirane vatre i real-time senke."

kako bi stražarima odvukao pažnju, ili da puca u aparat za gašenje požara kako bi napravio pometnju.

Uz najsavremenije oružje Sam je svakako u prednosti. Posedovaće specijalnu kameru koju može da zalepi za zid, što će mu omogućavati odličan pregled okruženja. Pomoću kamere sa optičkim vlaknima moći će da vidi kroz zatvorena vrata, a termo cvikeri će mu pomoći da vidi kroz pojedine zidove i zavese.

Što se igrač bude više usavršavao to će mu na raspolaganju biti više mogućnosti za neopažano kretanje. Naravno, kroz igru možete ići snagom mišića, jurcajući i pucajući na sve što se kreće, ali prava veština se prepoznaje u tome da ostanete nevidljivi za neprijatelja. Ukoliko ste dovoljno vešti, kroz celu igru možete proći, a da ne ubijete ni jednog neprijatelja.

G.: Koji se zadaci i ciljevi postavljaju pred igrača?

M.F.: Ciljevi i zadaci su raznovrsni. Moraćete da se ubacite u neka neprijateljska uporišta, da pristupite kompjuterima, uzmete šifre, onesposobite programe, sretnete se sa agentima, spasavate zarobljenike, ispitujete ljude i drugo.

G.: Interesuju nas neki detalji vezani za oružje koje će igrači moći da koriste.

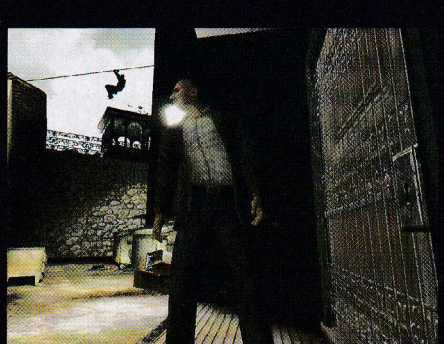
M.F.: Dva glavna Samova oružja su Five-7 - pištolj sa prigušivačem; i F 2000 - multifunkcionalna puška. F 2000 može da se koristi i kao snajper, a opremljen je i bacačem raketa. Može da ispaljuje i dimne bombe, električne šok-bombe i "lepljive" kamere. Osim toga na raspolaganju su mu i standardne bombe, rasprskavajuće bombe (geler-granate), zidne mine itd.

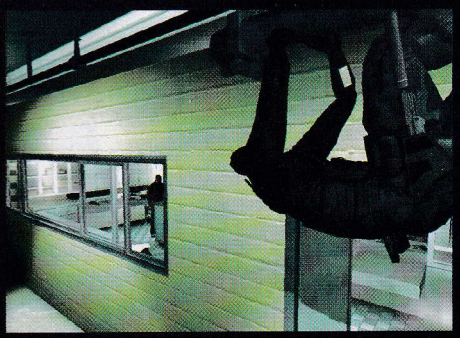
G.: Po svemu sudeći glavni lik će koristiti nekoliko modova gledanja. O čemu se radi?

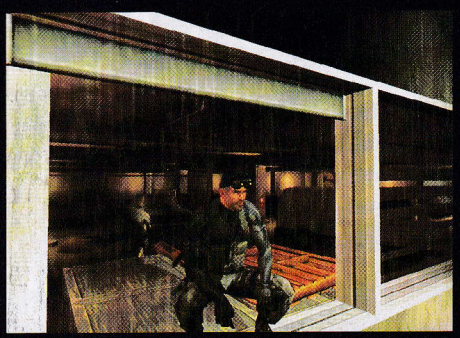
M.F.: Sam nosi sa sobom naočare koja rade u dva moda. Night vision i Thermo vision.

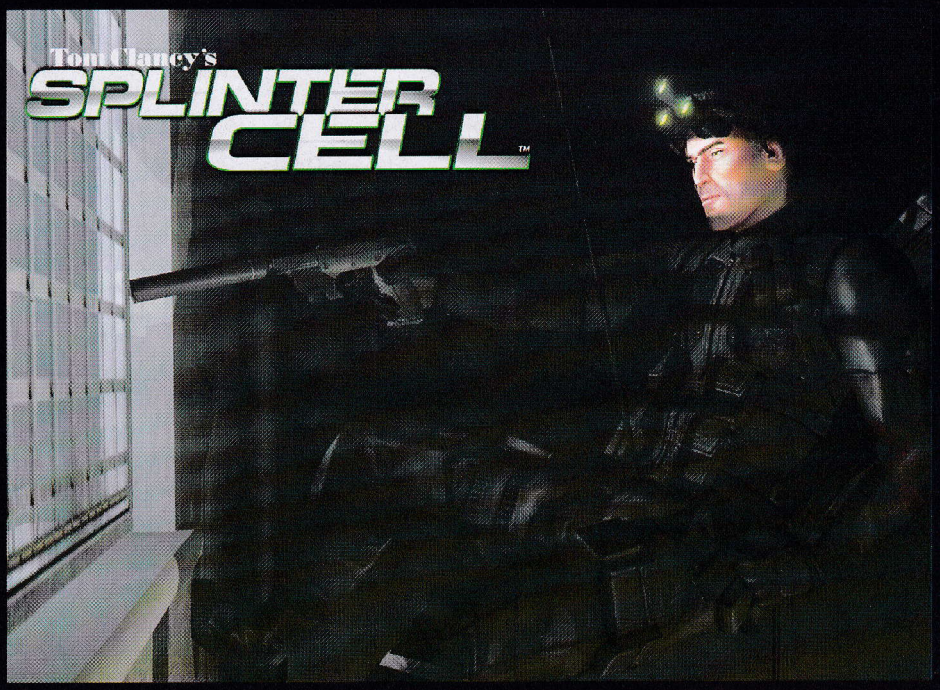
Night vision mod omogućava Samu da noću vidi sasvim dobro, kao i to da gleda kroz specijalni sivo-crni filter. Ovaj mod je zaista koristan i daje onu ključnu prednost u odnosu na neprijatelja. (Vizuelni efekat je izuzetan. Odjednom, okruženje izgleda kao da ga je neko detaljno iscrtao olovkom).

Thermo vision omogućava Samu da locira predmete ili ljude zavisno od emitovanja toplotne energije. Njima može da vidi kroz neke zidove, zavese i gust dim. Jedna od funkcija Thermo vision moda jeste i da otkriva skoro otkucane šifre. Otkriva ih preko tastature, jer iako brzo nestaje toplotni, trag prstiju ostaje još neko vreme na dodirnutim tasterima.









"Splinter Cell ima odličnu i napetu priču, zapanjujuće vizuelne efekte i savršenu igrivost. Mislim da će podići kvalitet ovog žanra i igara uopšte."

DODATNI INFO

ORUŽJE

▶ **SC-20K AR**

idealno oružje za operacije infiltriranja na neprijateljsku teritoriju.
Zahvaljujući svojoj modularnosti može se prilagoditi velikom broju zadataka. Ima prigušivač koji stišava bučnost i smanjuje bljesak, a puška ima i mogućnost postavljanja višenamenskog launcher-a, kao i snajper mod. Koristi municiju 5.56x45mm.

▶ **STICKY CAMERA**

je minijaturna kamerica sa potpuno funkcionalnim zumom i pan modom, kao i termalnim i modom za noćno osmatranje. Sliku šalje direktno u Samov OPSAT i predstavlja idealnu spravicu za izviđanje i obaveštajni rad.

▶ **STICKY SHOCKER**

mali aparat koji emituje struju visokog napona, a upakovan je u "lepljivo" kućište te se lako lepi za neprijatelja pružajući mu "prijatan" doživljaj jačeg strujnog udara. Probajte da ispalite jedan ka neprijateljima koji stoje u vodi, istovremeno ćete neutralizovati više njih.

▶ **WALL MINE**

zidna mina koja se može nakačiti na skoro svaku površinu i reaguje na pomeranje.

▶ **DISTRACTION CAMERA**

prerađena Sticky Camera, koja kada se aktivira privlači pažnju neprijatelja zvukom i ispušta onesposobljavajući gas (deluje samo na određenoj udaljenosti).

▶ **CAMERA JAMMER**

uređaj koji emitujući mikrotalase ometa kamere za nadzor.
Pošto struju za rad dobija iz kondenzatora s vremena na vreme mora da se dopunjava.

Naravno ove naočari možete koristiti i za još neke stvari, ali neka igrači to sami otkriju.

G.: Očigledno je da je AI jedna od najbitnijih komponenata za realizaciju igre. Na koji način ste stvorili ubedljiv AI kod?

M.F.: AI je mešavina skriptovanih i čistih AI reakcija. Neprijatelj će reagovati na Samovu pojavu, ali isto tako i na promene u intenzitetu svetla i zvuka u svom okruženju. Takođe, neprijatelj će imati i zajedničku AI rutinu, pa će tako neki od njih pokušati da vas opkole, dok budu tražili bolju poziciju kako bi vas preciznije gađali, dok vam se treći približavaju. Verujte mi na reč, AI je zaista dobar. Teško je izboriti se sa više od dva neprijatelja odjednom; bolje je ostati neotkriven. Na kraju smo morali to malo da modifikujemo, pošto je u početku igra bila previše teška.

G.: Da li će Sam kroz celu igru prolaziti sam? Da li će imati neku pomoć?

M.F.: Ne, operacije izvršava potpuno sam. Međutim, imaće podršku tima specijalaca koji će mu na njegov PDA uređaj slati određene podatke. Field Runner ga dovodi do polazne tačke i kupi ga sa krajne tačke, a usput mu daje i najnovije podatke.

G.: Da li će postojati razlike između Xbox i PC verzije? Možda neke nove lokacije?

M.F.: Obe verzije imaju sličan sadržaj.

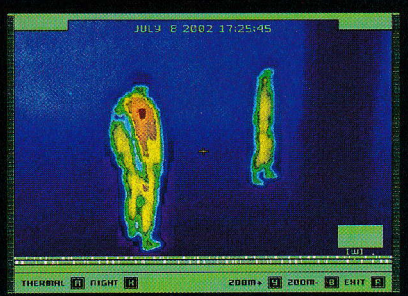
G.: Koliko još morate da radite na igri i da li imate u planu PS2 i GC verziju?

M.F.: Splinter Cell će biti ekskluzivna igra za Xbox u 2002. godini, a za PS2 i GC još uvek nije predviđena.

G.: I za kraj dodajte šta god želite.

M.F.: Ova igra će zaista pomeriti neke granice. Splinter Cell ima odličnu i napetu priču, zapanjujuće vizuelne efekte i savršenu igrivost. Mislim da će Splinter Cell podići kvalitet ovog žanra i igara uopšte. Jednostavno morate sami da vidite kako biste verovali.

Uroš Pavlović



DigiTech
BIRO D.O.O.

Ilije Garasanina 27, Tasmajdan, Beograd, telefon: 011/3239-165,
radno vreme 9-21h, VELEPRODAJA 063/ 276-612

WWW.DIGITECH.CO.YU

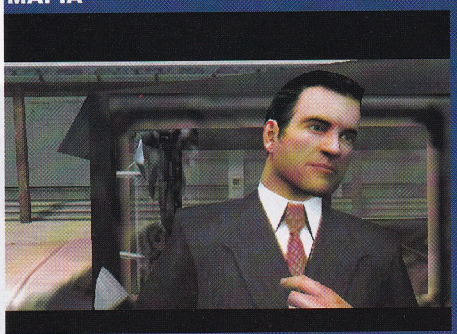
REVIEWS ®

SADRŽAJ KRITIKA, TOPLO VAM PREPORUČUJEMO, NAČIN OCENJIVANJA

HITMAN 2
SILENT ASSASIN

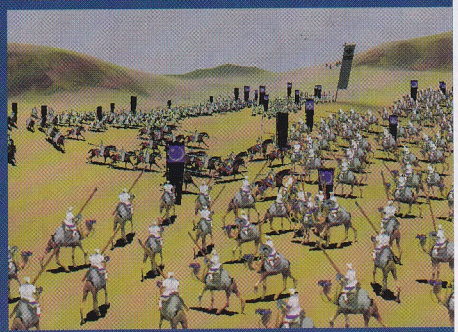
▶ PREPORUČUJEMO IZ PROŠLOG BROJA

MAFIA



Igra meseca u prošlom broju i možda jedna od najboljih igara ove godine... **90%**

MEDIEVAL: TOTAL WAR



Epske bitke - draž svakog RTS-a. Još bolje od Šoguna - zarazno kao Eurokrem, a ne goji! **91%**

U OVOM BROJU ▶ HITMAN 2 34 HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV 37 BATTLEFIELD 1942 38 REAL WAR 41 DESERT STORM 42 NO ONE LIVES FOREVER 2 44 BIKINI KARATE BABES 47 GHOST RECON 48 STRONGHOLD CRUSADER 50 EARTH 2150 52 UNREAL TOURNAMENT 2003 57 NHL 2003 60 BEAM BREAKERS 62 DIVINE DIVINITY 64 EMPIRE EARTH 66 PRISONER OF WAR 68 THE SIMS UNLEASHED 70 EMPEROR 71 BANDITS 72 FRONTLINE ATTACK 74

▶ KAKO OCENJUJEMO IGRE

BAGOVITOST

Ovde postoji četiri varijante: bez bagova, gluposti tu i tamo, puna bagova, neigriva. Bagovitost u suštini upozorava čitaoce da pripaze na moguće bagove ako ih ima. Samo je naravno pitanje da li se ti bagovi mogu popraviti, da li potpuno kvare ugođaj ili igru čine potpuno neigrivom. Kategorije "bez bagova" i "gluposti tu i tamo", naglašavaju da igra ima bagove koji ometaju igrivost, dok kategorije puna "bagova" i "neigriva" podrazumevaju mučninu za nesrećnog igrača.

UHODAVANJE

Uhodavanje se deli na tri kategorije: brzo, osrednje i teško. Uhodavanje je jako bitan momenat svake igre. Dakle, to podrazumeva koliko vremena vam je potrebno da se naviknete na sve ono što igra nudi - kontrole, igrivost, interfejs itd.

HARDVERSKI ZAHTEVI

Na kraju većine recenzija igračima nudimo kratku listu hardverskih zahteva za izvesnu igru. Prvo ističemo minimalnu konfiguraciju koja vam je potrebna da bi startovali igru, a zatim stavljamo konfiguraciju uz koju mi mislimo da bi mogli da opušteno da uživate u igri.

DESKRIPCIJE ▶ Sažet opis igre (jedna do dve reči) će pomoći igračima da shvate suštinu cele kritike i da li se uopšte isplati nabavljati igru.

96%

95-100%
LEGENDARNA IGRA

Ova igra je prava retkost. Ukratko, legendarna igra je igra koja okupira i srce i mozak igrača. Ona pruža sate i sate zabave i mora da bude deo vašeg igračkog iskustva.

90%

90-95%
IZVANREDNO

Odlično! Sjajno! Kupite je i igrajte je sto puta! Pored sjajne zabave koju nam je ovakva igra pružila, ona nikako ne spada u kultna ostvarenja igračkog sveta.

80%

80-89%
VRLO DOBRO

Igra koja zaslužuje ovaj epitet vam pruža dovoljno razloga da je nabavite. Zabavna je, a što je još važnije, jako je zarazna! Ali ima i nedostataka...

70%

70-79%
SOLIDNO

Ovo je reon privilegovanih naslova. U ovu kategoriju svrstavamo igre koje definitivno morate probati. Međutim one ipak nisu dovoljno kvalitetne za kategoriju vrlo dobrih.

60%

60-69%
IZNAD PROSEKA

Ovim igrama fali neki značajan momenat koji bi ih ubacio u grupu OK ili solidnih.

50%

50-59%
O.K.

Neke osobine ove igre mogu biti vredne vaše pažnje. Međutim, ima konkretnih i jasnih razloga zbog kojih je ova igra čist mediokritet.

40%

40-49%
PODNOŠLJIVO

Sama reč "podnošljivo" govori sve. Igru smo jedva "podneli" i malo je falilo da uđe u nižu kategoriju.

30%

0-39%
BLAGI UŽAS

Ova ocena obično podrazumeva naš iskren i krajnje dobronameran apel da batalite igru i ne trošite svoje dragoceno vreme. Klonite se ovakve igre.

NOVO!

Logitech CREATIVE Saitek

NAJKVALITETNIJA

OPREMA ZA PC, OD SADA I U BEOSOFT-u

Sve proizvode
možete naručiti
na sajtu

www.beosoft.co.yu

VELIKI IZBOR

Tastatura i miševa
Digitalnih i Web kamera
Volana
Joypad-a
Joystick-a
Audio sistema i zvučnika...

KONFIGURACIJE

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

IGRA MESECA
NOVEMBAR 2002

Hitman 2: Silent Assasin

Ko se igra sa profesionalnim ubicama retko dobija drugu šansu

Ali postoji i izreka da ako ne uspeš iz prve, pokušaj opet, pa opet, opet... eto IO Interactive učinio je baš to. Originalni Hitman, Agent 47 bio je odlično osmišljen i vizuelno izuzetno kvalitetan, ali mu je falilo samo malo da dosegne sam vrh. Nespretno odrađene kontrole i čudno kretanje kamere su, pored još nekih manje uspešnih aspekata, bili sasvim dovoljni da me odvrate od igranja. Pa zamislite onda moju radost kada sam video da nastavak ne boluje od pomenutih boljki. Od samog starta sve je bilo kako treba - i kontrole, i ponašanje kamere, i animacija glavnog lika. Očigledno je da je ovog puta IO Interactive imao dovoljno vremena da usavrši igrivost i kreira igru koja je istovremeno i izazovna i zabavna - što je za svakog istinskog zaljubljenika u akcione avanture dobitna kombinacija!

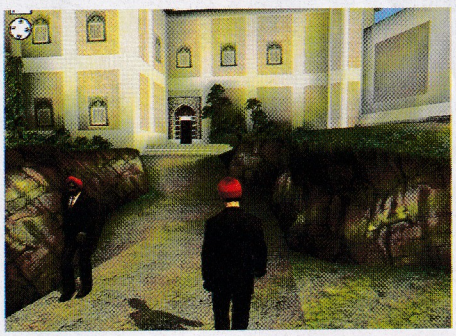
Igra počinje sa jednim novim, preporođenim Agentom 47 koji se u malom manastiru na Siciliji izolovao od okrutnosti modernog sveta - sada svoje vreme prekraćuje radom u bašti, šetnjom itd. Zbog smernog ponašanja, ima podršku lokalnih sveštenika koji veruju u oprost grehova bez obzira na grozotu nedela koja ste nekada činili - dovoljno je istinski se pokajati i sve je OK. Idila se prekida kada manastirskog starešinu, velikog prijatelja Agenta 47, kidnapuju nemilosrdni razbojnici, što našeg pokajnika razbesni do krajnjih granica. Savest mu ipak nalaže da ne krene u bezosećajno ubijanje osim ako baš "ne mora". Vi kao igrač imate slobodu da se ponašate kao masovni ubica, ali to je samo jedna od šarmantnih mogućnosti koje vas u igri očekuju. Vaš glavni zadatak jeste da pronađete odgovorne za otmicu svog prijatelja, a igra obiluje mnogobrojnim obrtima koji će Agenta 47 (vas) stalno držati na oprezu.

Tako naš surovi ćelavac, inače genetski usavršena mašina za ubijanje, otpočinje misiju spasavanja oca Vittorioa, a usput odšljaka i nekoliko sporednih poslića tek da zaradi

GAME INFO

IZDAVAČ Eidos Interactive
DEVELOPER IO Interactive
ŽANR Šunjačina iz trećeg lica
SAJT IGRE
http://www.hitman2.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-300, 32MB RAM 3D
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 128MB RAM 32MB 3D

"Vi kao igrač imate slobodu da se ponašate kao masovni ubica, ali to je samo jedna od šarmantnih mogućnosti koje vas u igri očekuju."



DODATNI INFO

▶ Ilich Ramírez Sánchez je rođen 12. oktobra 1949. godine u Karakasu u Venecueli, u porodici milionera, a širom sveta je poznat pod imenom Carlos (Carlos the Jackal). Svojevremeno najtraženiji svetski ubica (terorista) dobio je ime po Lenjinu jer je njegov otac bio ubeđeni Marksist. Carlos je prvo ubistvo izveo u decembru 1973. godine, likvidacijom Edwarda Sieffa, predsednika Marks&Spencer kompanije u Londonu. Njemu se pripisuje i krvav događaj na olimpijskim igrama u Minhenu 1972. kada je u olimpijskom selu ubijeno jedanaest izraelskih takmičara.

▶ Carlos je sarađivao s posebno izabranim timom ljudi, sastavljenim od "proverenih" kadrova i ljudi infiltriranih sa svih strana, što mu je i omogućilo da '75. izvede spektakularan napad na zgradu OPEC-a u Beču i zadrži preko 65 talaca, ministara zemalja bogatih naftom.

▶ Za njegovo ime se vezuje i mnogo drugih terorističkih akcija izvedenih po evropskim metropolama i Bliskom Istoku: upad u francusku ambasadu u Hagu, ubistvo više pripadnika francuske tajne službe, brojne otmice aviona itd. Tvrdilo se da je u dobrim vezama sa Gadafijem i Sadamom Huseinom. Godine 1994. uhvaćen je u Sudanu gde je živeo pod lažnim imenom, i odveden u Pariz. Carlosova popularnost uzrokovala je da se mnogi predstavljaju u njegovo ime pa se nikada sa sigurnošću nije znalo gde se nalazi (bar se veruje da je u Sudanu uhvaćen pravi Carlos).

▶ Ove godine, 11. septembra, na prvu godišnjicu terorističkih napada na Njujork, Carlos je javno izrazio divljenje prema Osami Bin Ladenu, koji je trenutno najtraženiji terorista na svetu: "I'm proud of the path of Sheik Usama bin Laden."

DEVELOPER

Skandinavska kompanija IO Interactive (IOI) počela je sa radom u septembru 1998. spajanjem Nordisk Film TV A/S i developera Reto-Moto. Glavni akcenat stavljaju na originalnost i kvalitetno izgrađene likove. Prvi naslov koji su izbacili pod imenom IOI bio je i veliki uspeh: Hitman: Codename 47, pucačina iz trećeg lica. Sada rade na drugom delu igre Hitman: Silent Assasin. Svi zaposleni u kompaniji fakultetski su obrazovani i već imaju solidno iskustvo u programiranju i 3D grafici.

"... ne samo da ćete u igri izvežbati reflekse već će i vaše moždane ćelije imati svoj čas aerobika, pa zahvaljujući tome ovaj nastavak s pravom nosi oznaku akciona avantura."

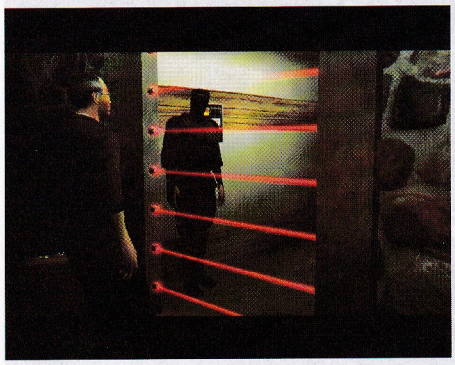
oju crkavicu. Morate priznati da provođenje enzionerskih dana na nekom ličnom tropkom ostrvu nije loša alternativa domu za enzionere (pa makar on bio i u Švajarskoj). Akcija se iz živopisnog ambijenta icilijanskog manastira prenosi na hladne lice St. Petersburga, u Rusiju, gde se neki ivši KGB-generali previše kur*e, pa će naš unak morati da ih poduči nekim stvarima.

Misije su u Hitmanu 2 prelepo dizajnirane, raznovrsne su i uzbudljive. Svaku od jih možete rešiti na nekoliko načina pa ste me stimulisani da pre polaska u akciju odučite kojim putem ćete krenuti. Eto vidite, ne amo da ćete u igri izvežbati reflekse već će i aše moždane ćelije imati svoj čas aerobika, a zahvaljujući tome ovaj nastavak s pravom osi oznaku akciona avantura. Možete ga rati kao pravu akciju, ali isto tako prolaziti roz misije glavom, a ne oružjem. Developeri su uložili mnogo truda ne bi li oba ova aspekta idealno spojili u celinu.

Nažalost, single-player vam neće oduzeti previše vremena da ga celog prođete, a nedostatak multiplayera donekle umanjuje vrednost ponovnog igranja ovog naslova. Ono što će vas verovatno nagoniti da se ipak vratite igri jeste dovoljna nelinearnost misija i mogućnost da sve to prođete možda i na bolji način, uz manje problema. Opet, tu dolazi do izražaja umešnost developera da solidnu igrivost obogate višestrukim mogućnostima za završetak misija. Hoću da kažem da je vrlo zabavno o'laditi bivšeg KGB budžu tako što ćete mu uspavati šofera, preobući se u njegovo odelo, a onda potpuno hladnokrvno podmentuti eksploziv pod kola, dok njegove gorile zevaju na drugu stranu. Međutim, trčanje dok ste u vidokrugu ili predugo zadržavanje na nekom mestu nije dobra ideja, jer će neko posumnjati u vas i alarmirati ostale. Originalni AI je podvrgnut temeljitim promenama, pa su sad i neprijateljski vojnici, telohranitelji itd. potpuno svesni okruženja. Prema okolini su sumnjičavi, a reaguju prilično logično. Kada započne pucnjava odmah će potražiti neki zaklon i učiniti sve da vam što više zagorčaju život.

Ono što će vas terati da skoncentrisano prolazite misije jeste njihov inteligentan dizajn, kvalitetan AI i ograničena mogućnost snimanja pozicije po misiji. Uz već spomenute intuitivne kontrole i kameru, akcija u Hitmanu 2 pravi je doživljaj, jer je i animacija, kako glavnog tako i ostalih likova, značajno poboljšana u odnosu na original.

Pretpostavljam da na osnovu ovoga što



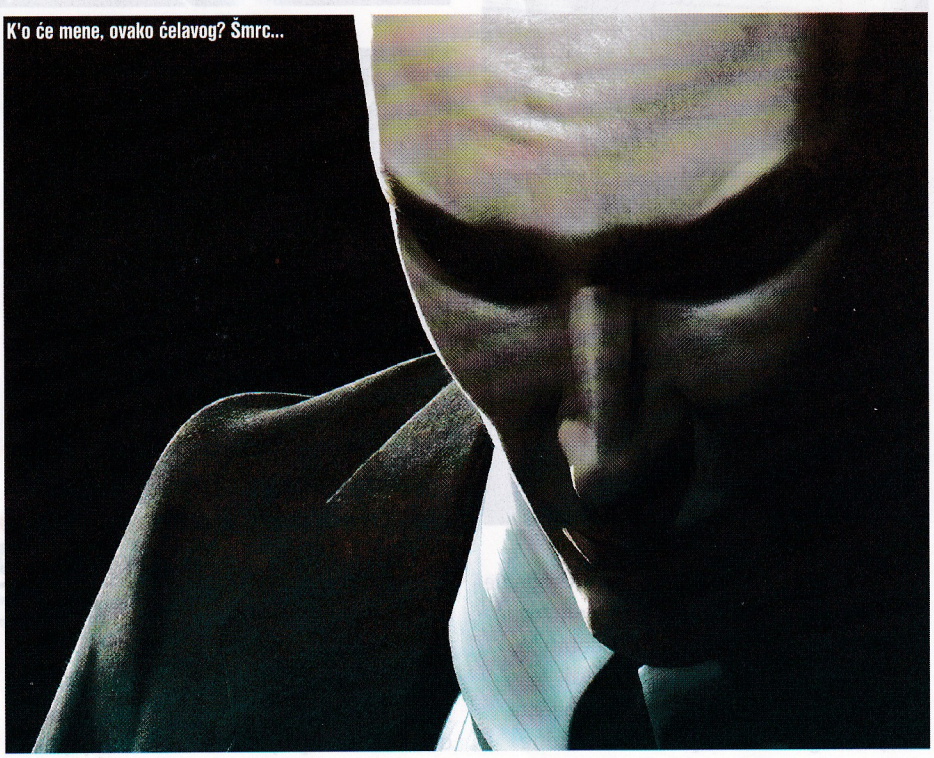
"Od samog starta sve je bilo kako treba - i kontrole, i ponašanje kamere, i animacija glavnog lika."

sam do sada rekao o igri možete izvući zaključak da mi se igra svidela. Celokupan doživljaj je još intenzivniji zahvaljujući vrlo lepoj grafici. Okruženja su raskošna i doprinose atmosferi igre, a meni se najviše svideo izgled starog sicilijanskog manastira; naravno i ostala okruženja u igri takođe su prijatna za oko. Hitman 2 je vizuelno vrlo živ i oštar svet, pre svega zbog odličnog posla koji je odrađen sa teksturama - zavisno od lokacije, one su živih boja ili potpuno bezbojne i sumorne. Igra definitivno zrači lepotom ako je igrate sa uključenim anisotopic filteringom i FSAA, a ni na višim rezolucijama neće praviti previše problema, bar po broju frejmova. To je samo dokaz da je IO Interactive uspešno modifikovao 3D kôd.

Zvučni efekti su u suštoj suprotnosti sa grafikom. Ima glasova čija je sinhronizacija urađena traljavo, što povremeno može da pokvari inače odličnu atmosferu u igri. Naravno, ima i dobro sinhronizovanih glasova, ali jednostavno neki zvuče previše amaterski. S druge strane muzika je prilično dobra i odlično prati akciju na ekranu.

Šta više reći o Hitmanu 2? Igra zaslužuje visoku ocenu zbog odličnog dizajna i uglavnom uspešnog odstranjivanja svih onih smaračkih elemenata iz originala. Što jes' jes', mogla je biti i duža, a ni postojanje multiplayera ne bi nikog uvredilo; pa ipak i ovakvoj kakva je ne može se mnogo zameriti. Zabavna je, intenzivna i povrh svega u igranju uživate. A nadam se da i vi mislite da su ovo najvažniji preduslovi da se nekoj igri da afirmativna kritika.

Uroš Jojić



"... akcija u Hitmanu 2 pravi je doživljaj, jer je i animacija, kako glavnog tako i ostalih likova, značajno poboljšana u odnosu na original."

OCENA

PLUS: Odlično dizajnirane misije; solidan AI; ima sve što originalu nedostaje.

MINUS: Nekima će smetati nedostatak multiplayera; igra je mogla biti duža; neke sinhronizacije neubedljive; modelima fale poligoni da bi izgledali dobro.

BAGOVITOST: Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 92%

IZVANREDNO

Heroes of Might and Magic IV: THE GATHERING STORM

"Hexis, al' si bre neki dosadan čovek."

Tradicija i popularnost Heroes igara godinama se održavala zahvaljujući njihovoj komplekstosti i odličnoj igrivosti. Istina je da potezne strategije imaju tu tendenciju da pomalo smore igrače koji nisu ljubitelji ovog specifičnog žanra. Međutim, Heroes serijal ima u sebi nešto posebno. Novi dodatak se svakako drži kvaliteta prethodnih i doneće ono što svi "heroji" žele. Šta je to? U principu sve ono što bi jedan expansion pack trebalo da sadrži. Uz koji propust tu i tamo.

Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm uvodi vas u novu interesantnu pričicu. Stanovništvo kraljevstva Devonshire i čitava zemlja Lowdar postali su žrtve pretnji i nemilosrdnih osvajanja pakosnog lika pod imenom Hexis. Iz dana u dan, Hexisovi monstrumi postaju sve jači i brojniji. Srećom, pet heroja se okupilo u jednoj zabačenoj šumskoj kolibi da bi skovali tajni plan o suprotstavljanju zlobnom Hexisu u njegovoj hordi raznoraznih okrutnih kreatura. Pored svoje ogromne armije, Hexis ima moć da izazove elemntarne nepogode zapanjujuće velikih razmera. Svojim moćima on konstanto teroriše sva bića Lowdara, prizivajući poplave, požare, oluje itd. Vi, naravno, stupate na mesto jednog od pet heroja i imate zadatak da zaustavite Hexisa dok ne bude prekasno.

GAME INFO

IZDAVAČ Ubi Soft

DEVELOPER 3DO

ŽANR fantazijska potezna strategija

SAJT IGRE http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-300,128MB RAM,
4MB 3D accelerator

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-600, 256MB RAM, 8MB 3D accelerator

Na samom početku, svi fanovi Herosa oduševiće se predstojećim izazovom od pet kampanja sa ukupno trideset dugih i odlično osmišljenih misija. Pritom, kada završite svih pet kampanja, sledi i šesta u kojoj se pojavljuje nemilostivi Hexis. Ali avaj, nije sve tako savršeno, jer pored toga što je igra veoma obimna, plašim se da ona ne donosi puno inovacija na polju grfike, zvuka, pa i same igrivosti. Iako su nam developeri obećali nove heroje, jedinice, artefakte, muzičke teme, pa čak i neka grafička poboljšanja, njih ćete retko primetiti tokom igre.

Sve nove jedinice pripadaju Hexisu, koga nažalost ne možete birati (što znači da nećete moći da ih probate u bitkama, već ćete jedino moći da ih vidite kao protivnike). Igrivost samim tim nedovoljno obogaćena novim elemntima i teško da će ih neko tokom igre osetiti. Na kraju krajeva, artefakti su jedina inovacija koju ćete imati prilike da istinski oprobate u praksi. Želim da istaknem još jednu manu koja se može pripisati skoro svim Heroesima, a to je da se igre dugo uhodavaju - što će svakako ići na nerve neiskusnim igračima.

Toliko o Heroesima za sada. Naša preporuka je da bez razmišljanja uzmete igru, ako ste uživali u dosadašnjim Heroes nastavcima. U tom slučaju zabava je zagarantovana. No, ako očekujete neku radikalnu promenu u odnosu na prethodni deo i ako niste poklonik poteznih strategija, onda je možda pametnije da ovu igru prepustite drugima da u njoj uživaju. Najjači adut ovog dodatka jeste što produžava užitak prethodne igre. Tu je famozna muzika iz Heroes of Might and Magic IV, velik izbor novih kampanja i misija, kao i obogaćen muliplayer i editor za mape. Za ovaj editor je bitno naglasititi da, ako se odlučite na to da napravite mapu koju želite sa nekim drugim da testriate u mulitplayeru, onda je neophodno da svi igrači imaju expansion pack instaliran na svojim računarima.

"Najjači adut ovog dodatka jeste što produžava užitak prethodne igre."

Uroš Pavlović

DODATNI INFO

- Svaki igrač može da kontroliše do 8 armija, a u svakoj od njih može biti do 7 heroja. Početnih klasa heroja ima 11. Svaki heroj može znati po dve veštine (osim Barbariansa koji ima 3), a naprednih 37. Primarnih herojskih veština ima 9, a svaka od njih ima i po 3 sekundarne veštine. Heroji se mogu opremiti bilo kojim artefaktom bez obzira na svoju klasu.
- Najveći broj scenarija ima za cilj osvajanje neprijateljskih gradova, ali sada je po prvi put moguće završiti scenario iako nemate nijedan grad u svom posedu.
- Postoji šest vrsta gradova u igri: Might Town i po jedan za svih pet škola magije: Haven (Life), Academy (Order), Necropolis (Death), Asylum (Chaos), Preserve (Nature). Svaki grad se može upgradeovati sa tri Castle nivoa, tri Town Halls nivoa, pet Magic Guilds nivoa, dva Magic Guild Wings nivoa, dva Creature Dwellings prvog nivoa kao i mnogim drugim upgradeovima.

DEVELOPER

3DO je američka developer kompanija sa sedištem u mestu Redwood u Kaliforniji i bavi se razvojem zabavnog softvera za sve platforme uključujući i PC. Imena igara ili igračkih serijala koje vezujemo za njih jesu Army Men, Might&Magic, High Heat Baseball, Cubix - Robot for Everyone. Nama su najpoznatiji po PC naslovima Heroes of Might & Magic, Might & Magic VI, VII, VIII i Army Men.

OCENA

PLUS: Nove uzbudljive misije, novi artefakti i nove muzičke teme. Doživljaj koji iskreno preporučujemo svim fanovima Heroes serijala.

MINUS: Nova muzika i nove jednice skoro se i ne osećaju. Suštinski ništa novo u odnosu na originai.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Teško

The GaMe® SOLIDNO 75%

Battlefield 1942

Da je atmosfera i malo jača, igrači bi morali na lečenje...

Da vas ja nešto pitam: koliko bi vam značilo da imate Rembrandtovu sliku ako non-stop haraju restrikcije struje? Nešto slično se može reći i za Battlefield 1942. Igra je zaista briljantna, što će vam svako ko je igrao demo potvrditi bez imalo ustezanja. Jednostavno Battlefield 1942 ima sve - velike bitke iz perioda drugog svetskog rata, divlju akciju i skoro bezbroj vozila. Pa ipak, da biste ovu igru odigrali i upola onako kvalitetno kako su programeri zamislili treba vam zver od mašine i T1 internet veza (sa kojom uzgred rečeno kubure i naši provajderi). Naime, šta vredi potencijalno savršena igrivost, kada igrač sa prosečnom konfiguracijom ne može ni da je oseti, pa čak ni mi sa vrhunskom konfiguracijom i DSL vezom nismo igrali bez problema?

GAME INFO

IZDAVAČ Electronic Arts

DEVELOPER Digital Illusions

ŽANR FPS

SAJT IGRE
http://www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII 500MHz, 128MB RAM

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII 800MHz, 256MB RAM

Šta god čuli, stoji činjenica da BF1942 laguje k'o lud, pa čak i sa instaliranim pečom v1.1. Čim se 1GB moje DDR memorije prepuni, broj frejmova počne da pada brže nego srpske vlade. Probao sam da igram preko Gamespy Arcade, preko brauzera u samoj igri (pokreće ga GSA) i šta sve ne. Najbolji ping koji sam imao iznosio je 80 i pogodite šta - igra je lagovala k'o blesava. Nisam baš siguran da naši vajni provajderi sa vezama poslednje generacije (da li prepoznajete sarkazam?) nisu delom krivi za to, kad imam na umu način na koji raspolažu propusnom moći linkova... Zamislite, u jednom trenutku jurišam na neprijatelja, a u sledećem već ležim na zemlji, iskasapljen i u lokvi krvi, dok se kamera polako udaljava od jadnog prizora. Da mi nije promaklo nekoliko frejmova?

A na osnovu demoa iskreno sam verovao da će u finalnoj verziji kôd biti još doteraniji. Na moj užas, pogrešio sam. Multiplayer preko interneta je podnošljiv, ali vam savetujem da u LAN partijama nikako ne igrate sa botovima; tad igra postaje toliko zahtevna da je to smešno - a ja sam igrao na konfiguraciji koja ima AthlonXP 2100+, 1GB DDR memorije i GeForce 4 Ti4600 - pa vi sad vidite.

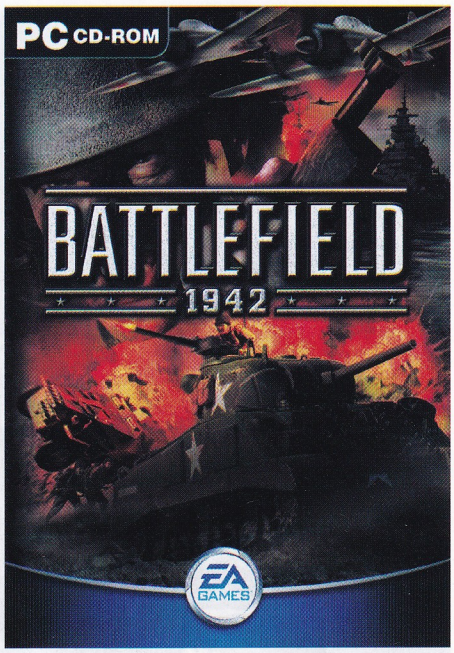
E sad, ukoliko moje gunđanje ostavimo po strani, treba reći da će kad se srede svi vidljivi i nevidljivi propusti i kad igra postane kompletno funkcionalna, Battlefield 1942 postati jedna od najboljih i najkvalitetnijih simulacija drugog svetskog rata na tržištu. Dosta se ljudi žalilo na navodno zastarelu grafiku, ali se ja ne slažem sa njima. Po mom mišljenju grafika je odlična, sve najnovije cake i zezalice su podržane, a fizički model je prosto fenomenalan. Balistički modeli su takođe zapanjujući i čine jedan od najprijatnijih aspekata intenzivne atmosfere u igri. Smatram da je dostignuće Digital Illusionsa u odnosu

"Sve je toliko realno da praktično osećate tlo pod nogama i vrelinu plamena koja vam žari lice."

Ako im ubijem kapetana, možda se demorališu i odu

DEVELOPER

Švedska kompanija nastala u maju 1992. godine, a osnovali su je Fredrik, Andreas i Olof, tek svršeni srednjoškolci, pošto su te godine na ECTS sajmu u Londonu prodali svoju prvu igru Pinball Dream koja se smatra najboljom simulacijom flipera. Od tada rade igre za Amigu, Commodore, Sega Saturn PC i PSX. Na početku 2000. izdaju Rally Masters (trkačka simulacija 2001. po IGN-u), a iste godine potpisuju ugovor sa Electronic Arts-om i Microsoft-om (za Xbox). Godinu dana kasnije sa EA potpisuju veliki ugovor o igri Batllefield 1942, za PC i Xbox. Imaju predstavništvo u Kanadi. Evo nekoliko poznatijih DI naslova: Codename Eagle, Rally Masters, STCC, Shrek. U razvoju su: Battlefield 1942., EA Sports V8 Challenge, Midtown Madness 3, Pryzm itd.



NAORUŽANJE

ORUŽJE USA

▶ B-17 Leteća Tvrđava - teški bombarder koji je Trećem Rajhu zadao teške udarce. Iako zbog veličine ima ograničene manevarske sposobnosti, korišten je i na Pacifiku kao ispomoć američkoj mornarici u borbi sa Japancima.

▶ USS Enterprise - sa 19.800 tona ovaj nosač aviona je najslavniji američki ratni brod koji je učestvovao u svakoj većoj bici na Pacifiku. Statistika kaže da je USS Enterprise odgovoran za uništenje 911 neprijateljskih aviona i za preko 200 manjih i većih neprijateljskih brodova (među kojima su i dva japanska nosača aviona).

ORUŽJE NEMAČKE

▶ Junkers Ju87B Stuka - nama dobro poznati bombarder (nažalost), izuzetno efikasan, proizvodi karakterističan jezivi zvuk pri obrušavanju, odigrao je veliku ulogu u nemačkim kampanjama na tlu Evrope (pa i kod nas). Kasnije u toku rata savršeniji savezнички avioni mogli su dobro da se nose sa "štukom".

▶ Messerschmitt Bf-109e - na početku rata suvereni gospodar neba nad Evropom. Međutim, glavni nedostatak ovog aviona bio je kratak dolet i smatra se jednim od glavnih razloga što su Nemci propali u bici za Britaniju.

ORUŽJE JAPANA

▶ Aichi D3A1 Val - ovaj avion je došao na zao glas kod saveznika zbog svoje velike manevarske sposobnosti i brzine pri "isporučivanju" smrtonosnog tereta. Odigrao je važnu ulogu u napadu na Perl Harbur, a takođe i unesrećio englesku flotu potopivši HMS Dorsetshire, HMS Cornwall i HMS Hermes.

▶ IJN Yamato - ovo je bio najveći bojni brod u drugom svetskom ratu i porinut je samo nekoliko nedelja posle napada na Perl Harbur. Pravljen je u potpunoj tajnosti i pored ostalog naoružanja imao je devet 18,1" topova, što ga je činilo najmoćnijim bojnim brodom. Pa ipak, potopljen je 1945. i to tek posle desetog uzastopnog torpeda.

▶ U-boat Type VIIC - nemačke podmornice su bile vrlo efikasne protiv savezničkih brodova; statistika tvrdi da je na svaka četiri ispaljena tropeda po jedan brod "zaronio". Ovaj tip podmornice je imao radijus dejstva od 9.700 nautičkih milja i bio je opremljen sa pet torpednih cevi i činio je vrlo važno oružje u rukama Sila Osovine.

ORUŽJE ENGLESKE

▶ M10 Wolverine - lak i opremljen visoko ubojitim antitenkovskim naoružanjem M10 je bio namenjen uništavanju neprijateljskih tenkova. Bio je idealno oružje velikog dometa i pokretljivosti osim kada bi se našao u blizini teških tenkova kojima nije mogao da naudi. Tenkovi poput nemačkog Tigera bili su prava opasnost za M10 zbog njihove prilično lagane konstrukcije.

▶ Willys Overland Jeep MB - omiljeno vozilo koje je moglo da dopre gde nijedno drugo nije moglo. Tokom drugog svetskog rata napravljeno je više od 700.000 komada. Osim za prevoz i presretanje, Willys Jeep se montiranjem mitraljeza pretvarao u borbeno vozilo. Inače naziv Jeep dolazi od izgovora skraćenice GP (General Purpose vehicle).

▶ Spitfire Mk VB - nastao 1938., činio je važan deo savezničkih oružanih snaga, sve do samog kraja rata. Konstantno poboljšavan Spitfire je bio u mogućnosti da se nosi i sa najboljim nemačkim jurišnim bombarderima, a karakterisali su ga jedinstvena "ovalna" krila i vrlo dinamičan profil.

ORUŽJE RUSIJE

▶ BM-13N Katysha - ko nije čuo za Kaćuše? Lansirna rampa za manje, ubojite rakete, montirala se na kamione i time dobijala na pokretljivosti. Preciznost joj nije bila jača strana, ali to je nadoknađivala time što je u kratkom periodu ispaljivala salve raketa koje su sejale pustoš po neprijatelju.

▶ Yak-9 - prvi put upotrebljen u bici za Staljingrad, Yak-9 je bio slabiji od nemačkih aviona u borbi jedan na jedan, ali s obzirom na mogućnosti Rusije da ove avione proizvodi u velikom broju, inferiornost su nadoknađivali brojnošću.

"Jednostavno, Battlefield 1942 ima sve - velike bitke iz perioda drugog svetskog rata, furioznu akciju i bezbroj vozila."

na kvalitet fizičkog modela vrhunsko; jedino ga nadmašuje fizički model u igri Mafia, kompanije Illusion Softworks. Teksture su takođe veoma dobre i modeli su sastavljeni od relativno velikog broja poligona, a njihov broj je morao biti i manji jer je igra predviđena za igranje na serverima sa najviše 64 igrača. Zvučni efekti savršeno nadopunjuju grafiku i vrlo su uverljivi. Fizički model, odlična grafika i vrlo realistični zvučni efekti u potpunosti dočavaraju bitke iz drugog svetskog rata. Sve je toliko realno da praktično osećate tlo pod nogama i vrelinu plamena koja vam žari lice dok eksplozija mine raznosi tela vaših saboraca. Tome dodajte i mnogo tenkova, aviona pa čak i brodova i tek onda probajte da zamislite kako je to zaista izgledalo biti u pravoj borbi.

Ekipa iz Digital Illusions je na inteligentan i odmeren način spojila akciju i elemente simulacije, ni malo ne ugrozivši igrivost. Doduše, AI botova je mogao biti i bolji, što će reći da su botovi prilično tupavi, ali ovo je ipak online igra. Iz jedno u drugo vozilo prelazite bez ikakvog problema, pa ćete se tako posle snajperskog okršaja za tili čas naći u ulozi pilota Spitfirea i sejati pustoš po mrskim neprijateljima. Pomislite kakve su sve strateške varijante moguće u ovoj igri, pa tome dodajte i razne klase (inžinjerske jedinice, protivtenkovske jedinice, izviđače, sanitetsko osoblje itd.) i igrivost zasnovanu na karticama (o tome nešto kasnije), pa broj

DODATNI INFO

- U bici za Staljingrad ruska Crvena armija je za manje od dve nedelje izgubila skoro 250.000 ljudi.
- Do 1945. godine četrtvina Berlina bila je uništena vazdušnim napadima saveznika, a pošto je dobar deo Nemačke već bio u njihovim rukama, dani do pada Berlina bili su odbrojani.
- U svom napredovanju prema Parizu, savezničke snage su nedaleko od Pariza dva meseca vodile žestoke borbe sa Nemcima, osvajajući teritoriju, selo po selo. Tek je padom grada Caen otvoren put za finalni marš prema Parizu koji je ubrzo i usledio.

"Neke od mapa su kao stvorene za okršaje oklopnih jedinica, dok su druge idealne za pešadijske bitke".

mogućih varijanti raste eksponencijalno. A to sve ovu igru čini Rembrandtom među igrama... ako uspete da eskivirate prepreke.

U suštini, cela mudrost u igri Battlefield 1942 svodi se na to da liniju fronta pomerate u svoju korist uz što manje žrtava (sa svoje strane naravno). Kad osvojite neprijateljska strateška mesta (bunkere) dobijate kartice, a kada neprijatelj osvoji vaše, kartice gubite. Kartice predstavljaju poene koji se dodeljuju svakoj armiji pre početka borbe. Značaj lokacija je u tome što, kada ih neprijatelj osvoji, ravnoteža bude ozbiljno narušena, budući da vi gubite, a on dobija poene. U slučaju da pri osvajanju neke od tih lokacija imate velike gubitke, a ipak uspete da je osvojite, imaćete problem jer ste izgubili previše ljudi, što povlači za sobom manji broj poena. Ovaj sistem je odlično zamišljen i prilično realno odslikava pravo stanje stvari na frontu, pa ćete kroz četiri različita moda: Team DM, Co-op, CTF i Conquest moći da iskusite rat u živo.

Kao što sam i rekao, igra pruža mnogo mogućnosti, pa će i ambiciozni dizajneri mapa i mod-kreatori imati čime da se zanimaju. Od sveg naoružanja koje vam je u igri na raspolaganju, čini mi se da će Bazuka biti najpopularnija spravica, mada će i to zavisiti od konfiguracije terena. Meni je lično srcu najviše prirastao "savezнички" snajper i dobro sam se zabavljao skidajući okupatore koji bi se previše približili - osim u slučajevima kad bi lagovanje upropastilo doživljaj.

Sve skupa gledano Battlefield 1942 je kompleksan i ambiciozan projekat i ukoliko se igra pod idealnim uslovima, pruža odličnu zabavu. BF1942 je za video igre ono što je Rembrandt za slikarstvo, ali za sada je "platno" malo umrljano pa ne možete potpuno uživati u sjaju i lepoti... Kad dođe dan da se EA i DI priberu i poprave ono što evidentno nije dobro (lagovanje, hardverska zahtevnost, pucanje, smešan AI botova, itd.), ova igra bi vro lako mogla da postane jedna od najpopularnijih online igara na tržištu.

Uroš Jojić

OCENA

PLUS: Briljantna igra. Inteligentno sprovedena ideja, savršen dizajn i fizički model. Odlične mape, oružja, vozila i zvučni efekti

MINUS: Užasan net kôd (malo vidiš raketu, malo ne vidiš raketu...); hardverski stravično zahtevna. Botovi glupi do bola. Znači, da biste igru igrali kako je zamišljeno, treba vam peć, hiper-mašina i hiper-konekcija (hm, što kod nas zvuči utopijski), pa čak i onda su mogući problemi. A što je mnogo, mnogo je, čak i za ovako grandiozan projekat.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Srednje

THe GaMe® 82% VRLO DOBRO

Real War: Rogue States

Based on the official Joint Chiefs of Staff training game developed for the U.S. Military

Nema šta... Zgodno su se poklopile dve stvarčice: završni izveštaj o prodaji, koji je stigao izdavačkoj kompaniji Simon & Schuster za Real War i koji je u "debelom plusu" i sve glasnije najave (neminovnog) napada SAD na Irak, koji je broj 1 među takozvanim otpadničkim državama (rogue states). Spojeno je, dakle, lepo i korisno - nastavak jedne uspešne niskobudžetne igre upakovan je, bar indirektno, u priču o nepopustljivoj Americi prema zemljama koje "ugrožavaju svetski mir i šire planetarni terorizam".

GAME INFO

IZDAVAČ Simon & Schuster
DEVELOPER Rival Interactive
ŽANR RTS
SAJT IGRE www.real-war.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII-600, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D 16MB
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-1100, 256MB RAM, D3D 32 MB

Rogue States je, za divno čudo, potpuno samostalna igra i neodoljivo asocira na to da postoji realna mogućnost da se pojavi i novi, treći deo naslova. Sa svoje strane, Rogue States je suštinski identično ostvarenje originalu, uz popriličan broj manjih unapređenja i ispravljanja sitnijih nepravilnosti na koje su igrači s pravom ukazivali.

Vremenski, radnja ovog nastavka se nadovezuje na original. Independent Liberation Army (ILA), koja je samo naivnima mogla izgledati zauvek uništena, sprema se da postane jača no ikad i ponovo ugrozi svetsku bezbednost. Srećom, zar ne, tu je 'stara, dobra' američka vojska da sredi stvari...

Prvo što se prvo da primetiti u igri je ogroman broj opcija kojim se upravlja tokom igre. One se ne odnose samo na postojanje višemanje standardnog seta podešavanja (stepen težine, početna količina zaliha ratnog materijala, stil igre oponenta, strana u sukobu), već i na čitav niz "finijih" podešavanja. Za svakog tipa igrača autori su ponudili barem nešto specijalno za njegov ukus, tako da vam na raspolaganju stoji izbor od ukupno pet novokreiranih 'modova' ili 'stilova' - četiri unapred definisana i jedan slobodni, gde su sve postojeće mape podržane i čiji se svi parametri mogu po sopstvenom nahođenju menjati. Predefinisani modovi se razlikuju po prilazu akciji, odnosno borbi, koji se kreće od usko i precizno postavljenog taktičkog pristupa misiji, do raznih specifičnih situacija i pristupa vođenju ratne kampanje.

Neophodni krediti stiču se izgradnjom skladišta za zalihe i uspostavljanjem kontinuiranih linija snabdevanja trupa, koje opslužuju transportni avioni i helikopteri, prilikom čega se zalihe pretvaraju u kredite. U Rogue States je primetna novina i dodavanje mogućnosti za pozicioniranje kvalitetne statične linije odbrane za bazu koju izradite, što je veliki plus, s obzirom da toga nije bilo u originalu. Defanzivne jedinice kreću se od protivavionskih baterija i bunkera do fiksiranih mitraljeza i moćne artiljerije.

Igra poseduje prelepe video sekvence i mini filmske klipove. Sama grafika, međutim, koristi stari engine, što znači da se radnja odvija na dvodimenzionalnim pozadinama, na kojima se nalaze 3D objekti. Pozadine su lepo nacrtane i raznolike, tako da izgled predela varira od negostoljubivih snežnih padina do pustinja, ostrvlja i zelene vegetacije. HUD se može minimizovati, ali i sakriti, dok se točkićem miša može vršiti zumiranje terena. Što se izgleda jedinica i građevina tiče, izvršena su poboljšanja, u vidu remodelovanja i dodatnih animacija. Jedinice na tlu su, na primer, kompletno nanovo osmišljene i ovog puta sačinjene od poligona, umesto od sprajtova, što im drastično podiže kvalitet.

AI je bio segment gde je original možda i ponajviše "trokirao". Stoga ne čudi nastojanje razvojnog tima da baš kod njega učini najveće pomake unapred. Zaista, vaše jedinice sada odistinski slušaju ono što im naredite, ne sudarajući se međusobno i ne gubeći se u šumici od tri drveta... Nije samo nalaženje optimalnog smera kretanja ono gde se pozitivne razlike mogu uočiti, već su one više nego primetne i u domenu identifikacije i napada na odgovarajuće neprijateljske jedinice, što vama kao strategu itekako olakšava posao pravilnog sagledavanja cele situacije, bez zamornog kliktanja mišem do besvesti. Donekle osvežen interfejs će, u sadejstvu sa naprednijim AI-jem dovesti do lakog izbora željene taktike u pojedinim fazama kampanje, koju možete prilagoditi ne samo objektivnom stanju stvari 'na terenu', već i vlastitom stilu igre.

Rogue States ima naprednu podršku za multiplayer i skirmish igru, sa 20 mapa, na kojima su zastupljeni različiti tipovi terena. Na nekima su početna pravila (parametri) već zadati, što je sjajna zamisao za one koji ne žele da se bakću sa ulaženjem u detalje, već žele dobru akciju što pre na ekranu. Naravno, te parametre možete menjati, mada su default vrednosti logički određene za svaku mapu ponaosob.

Real War: Rogue States je igra koja je od gotovo usputno napravljenog projekta uspela da preraste u respektabilno ime na RTS tržištu. Dokaz više da je dobra i ne preterano originalna ideja uz jednu korektnu, pre nego spektakularnu tehničku izradu ponekad sasvim dovoljna za uspeh.

Dušan Katilović

Bivši teren za mini golf se pretvorio u šarmantnu ratnu bazu... Sudba može biti jako gorka

DEVELOPER

Rival Interactive je developerska kuća koja se nalazi u gradu Alexandria, u saveznoj američkoj državi Virdžiniji. Kompanija ima vrlo dobre veze sa američkom vojskom i stoga su orijentisani na pravljenje video igara koje za temu imaju ratove i druge vrste sukoba. U saradnji sa Cornerstone Industry Inc. kreirali su i Joint Force Employment, uspešno sredstvo za obuku vojnika. Poznati su po naslovima Real War i Real War: Rogue States koje su bazirane na originalnim igrama razvijanim za generalštab američke vojske. U razvoju je trenutno naslov Extinction.

OCENA

PLUS: Unapređen AI, interfejs i grafika; novi tipovi jedinica; maksimalna otvorenost parametara igre za podešavanja
MINUS: Zastareli grafički engine
BAGOVITOST: Bez bagova
UHODAVANJE: Brzo

The GaMe® VRLO DOBRO 84%

Conflict: Desert Storm

Your skill will mean your survival. Hm, još jedan klon Ghost Recona? Pa neće biti baš tako...

Svremena na vreme naletim na igru koja toliko prevaziđe moja očekivanja da me to iznenadi. Conflict: Desert Storm je baš jedna od njih. Sećam se da sam pre nekoliko dana videvši ovaj naslov (za PS2 platformu), pomislio evo ga još jedan Ghost Recon na "dvojci", znači lošije teksture, manji broj poligona itd. Kako lako čovek može da se prevari... definitivno ne treba prerano suditi o stvarima; pogotovo ako su namenjene drugoj platformi ;-)). Nadam se da me niste pogrešno razumeli; PC verzija koju sam igrao je skoro potpuno ista kao i verzija za PS2, ali postoje i neke suptilne razlike.

GAME INFO

IZDAVAČ SCi
DEVELOPER Pivotal Games
ŽANR Timska pucačina
SAJT IGRE http://www.conflict.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450MHz, 128MB RAM, 32MB, grafička karta
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, GeForce 3

Za sve one koji ne znaju: Conflict: Desert Storm vas stavlja u ulogu člana elitnih specijalnih jedinica (US Delta Force ili SAS) čiji se zadaci sastoje u izvođenju tajnih operacija i preventivnih udara po iračkoj armiji koja vrši invaziju na Kuvajt. Priča vas vraća u 1991. godinu, u vreme savezničkih operacija poznatih pod imenom Pusitnjska oluja, koja su bile izvedene kako bi se najveći svetski diktator i trn u oku Amerike, Saddam Hussein, "ubedio" da drugima ne čini zlo (prethodna definicija je naravno američka...).

Na prvi pogled, Desert Storm izuzetno liči na Ghost Recon. Međutim, pošto malo duže igrate, počećete da primećujete razlike između ove dve igre. Desert Storm je mnogo više arkadna i naginje akciji za razliku od Ghost Recona, što je opet razumljivo jer je DS predviđen i za konzole. Verovali ili ne, AI u DS-u je bolji čak i od onog u originalnom Ghost Reconu (ne mislim na dodatne misije Desert Seige) - ovo se naročito odnosi na timski AI, pa se developerima mora priznati da su u ovom aspektu zaista odlično odradili posao.

AI je svakako dovoljno dobar da ni na koji način ne ugrožava igrivost. Ako se nalaze u blizini neprijatelja, vaši saborci će razgovarati šapatom, ali ako vas neprijatelj primeti i pokuša da vas zaskoči s leđa,

"Desert Storm po mnogo čemu liči na Ghost Recon - obe igre su vojne timske pucačine fokusirane na dejstva elitnih specijalnih jedinica."

Dobro se zagledajte u ovu raketu... A sada zamislite Rona Jeremyja!

Kupio sam povoljno juče Flight Simulator. Šta misliš, 'oćemo da se snađemo do Ajfelovog tornja?

ORUŽJE

- M16 - Prvi put u upotrebi 1960. godine, a posle početnih problema postaje standardno NATO oružje. M16A2 varijanta se od originala razlikuje po tome što ima i automatsku vatru (ograničenu na po tri metka), a na nju se može nakačiti i omiljeni Grenade Launcher. Koristi 5,56x45mm municiju, a u okvir staje 30 metaka.
- AK 47 - Najpopularnije oružje na planeti koje se nalazi u skoro svim armijama na svetu. Koristi municiju kalibra 7,62mm, u okvir staje 30 metaka, a može da puca pojedinačnom i rafalnom vatrom.
- AK 74 - Usavršena verzija AK 47, koristi 5,45x39mm municiju, u okvir staje 30 metaka i kao AK 47 puca automatski i pojedinačnom vatrom.
- L96A1 - snajperska puška, koristi 7,62x51mm municiju, u nju staje 10 metaka i predstavlja standardnu opremu britanske vojske. Ova modernizovana verzija ima i prigušivač i koriste je pripadnici specijalnih snaga.
- LAW 80 - Antitenkovsko oruđe, koristi HEAT (High Explosive Anti-Tank) projektile. Iako ne previše velik sa svojim 94mm projektilom, u stanju je da onesposobi, pa i uništi manje-više svaki tenk na bojnom polju.
- Heckler & Koch MP-5SD - Poznato oružje, koristi municiju 9x19mm, u suštini predstavlja utišan MP-5; ima prigušivač koji u mnogome smanjuje buku i odbljesak pri ispaljivanju. Kao idealno oružje za tajne operacije koriste ga mnoge svetske armije.

urlaće iz sveg glasa. Vaši saborci će sami sebe lečiti, štitiće vam leđa, a kada se nađu u obruču neprijateljskih vojnika, bacaće i dimne bombe. Na normalnom nivou težine postoji opcija kojom možete izlečiti vaše pale saborce; ukoliko bar jedan od preostalih vojnika ima kod sebe pribor za prvu pomoć, imate šanse da nastavite akciju u kompletnom sastavu - naravno ako vojnik "spasitelj" na vreme stigne do palog saborca. U suprotnom, pali vojnik umire, a misija se završava. Čini mi se da su developeri ovu opciju pozajmili iz igre Commandos 2 kompanije Pyro. Očigledna je njihova želja da prosečnim igračima olakšaju igru.

Nivoi su vrlo dobro dizajnirani i nemate onaj klaustrofobičan osećaj poznat iz Ghost Recona, mada bi bilo bolje da se može ući u više zgrada. Ako uzmemo u obzir mesto na kome se Desert Storm odigrava, ne iznenađuje činjenica da se akcija prvenstveno bazira na misijama koje se odvijaju po pustinjskim predelima. Jedna

Najveći problem pustinje jeste izuzetna količina peska

"Conflict: Desert Storm vas stavlja u ulogu člana elitnih specijalnih jedinica (US Delta Force ili SAS) čiji se zadaci sastoje u izvođenju tajnih operacija i preventivnih udara po iračkoj armiji."

od stvari koja je izostavljena jeste taktička mapa koja bi prikazivala lokacije svih ciljeva u misiji, a umesto toga na raspolaganju nam je običan kompas sa indikatorom koji pokazuje gde se nalazi sledeći waypoint. Jupiiii!

Za arsenal u igri ne treba trošiti puno reči; većina pušaka se ponaša potpuno isto, pa nam to pokazuje da je DS tipična arkadna pucačina.Kroz igru ćete imati prilike da se družite sa svim manje-više standardnim oružjem: M-16 sa dodatnim grenade launcherom, AK-47, MP5, raznim snajperskim puškama, itd.

S obzirom da se radi o naslovu koji je rađen za više platformi, grafika je sasvim pristojna čak je toliko dobra da će da se dopadne i onim probirljivijim PC igračima kojima je bitan svaki piksel. Modeli su sastavljeni od nešto manje poligona što je bilo i za očekivati, ali celokupni utisak je vrlo dobar zahvaljujući odličnoj animaciji i vrlo upečatljivim particle efektima. Tu i tamo sam naleteo na nekoliko manje bitnih bagova, poput vojnika koji se pojavljuju niotkuda, ili neprijateljskih vojnika koji sede u vazduhu - kao da sede na nevidljivim stolicama. Zvučni efekti i sinhronizacija urađeni su profesionalno, a muzika koja prati akciju je jednom rečju, briljantna. Zaista na čudesan način obogaćuje atmosferu u igri. Ponekad možda zazvuči i previše melodramatično, ali savršeno se uklapa u igru.

Eh, umalo da zaboravim da spomenem i neka smarajuća rešenja u vezi s dizajnom same igre - na primer, činjenica da ne možete izdvojiti poseban taster za prelazak u različite modove paljbe (a pojedinačna paljba je idealna kada je neprijatelj daleko od vas) može da vas nanervira. Međutim, uglavnom su to manji propusti koje možete i zanemariti jer ne utiču na dinamiku igre. Sve u svemu, Conflict: Desert Storm je vrlo zabavna timska pucačina. Ovu igricu toplo preporučujem svakom ko više voli timsku igrivost sa dosta arkadnih elemenata; akcija se odvija nesputano i dovoljno će vas navući da single-player odigrate u jednom dahu.

Uroš Jojić

DODATNI INFO

▶ Godina je 1990. drugi avgust ujutro, 300.000 iračkih vojnika izvršilo je invaziju na susedni Kuvajt i posle propalih pokušaja da se situacija smiri diplomatskim putem, otpočele su savezničke operacije pod imenom Desert Storm.

▶ Cela operacija je bila zasnovana na dugoročnom planiranju i razradi najsitnijih detalja kako bi se sve završilo u što kraćem roku. Veliku ulogu su odigrale specijalne jedinice ubacujući se na neprijateljsku teritoriju i neutralizujući glavne protivničke mete.

DEVELOPER

Pivotal Games je nastao 2000. godine posle raspada kompanije Pumpkin Studios (bio u sastavu Eidos-a), kada je skoro cela ekipa prešla u novu firmu. Od avgusta 2000. rade na novom 3D endžinu koji sada pokreće igru Conflict Desert Storm. U serijalu Conflict u pripremi su još dva naslova: Desert Sabre i Missing Presumed Dead - za PC, PS2 i Xbox. Trenutno Pivotal Games se nalazi u okviru Kaboom grupacije i ima ugovore sa nekoliko poznatih izdavača, a zapošljava 27 ljudi.

OCENA

PLUS: Izuzetno igriva; vrlo zanimljiva timska pucačina sa primesama arkadnog.

MINUS: U sebi nema ničeg originalnog, a još manje izuzetnog

BAGOVITOST: Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 80%

VRLO DOBRO

No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M's Way

My name is Archer, Cate Archer...

Ah te šezdesete... bilo je to doba slobodne ljubavi, Woodstock-a i pomalo neobične mode, a takođe i vreme u kom su super-špijuni (James Bond i Derek Flint) harali bioskopskim platnima. U prvoj No One Lives Forever igri developer Monolith je uspeo da nam dočara to vreme i upozna igrače sa neukrotljivom Cate Archer. Ubrzo posle izlaska originala krenule su i priče o tome kada će se pojaviti nastavak koji bi ponovo trebalo da nam dočara pa čak i prevaziđe odličnu igrivost kao i izuzetan, nenametljiv humor. Drago mi je što mogu da vam potvrdim da nastavak, NOLF 2, upravo čini ono što se od njega i očekivalo. A vala i Cate izgleda do j***!!!

GAME INFO

IZDAVAČ Sierra
DEVELOPER Monolith
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://nolf2.sierra.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII-300, 32MB RAM, 500MB HDD
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII-800, 128MB RAM, 1.5GB HDD

Kao i originalna igra i ovaj nastavak je smešten u period kasnih šezdesetih. Cate se i dalje bori protiv zle organizacije H.A.R.M koja želi da upravlja svetom. Ovaj put ova degutantna organizacija sarađuje sa Rusima (u to vreme su još uvek bili neprijatelji Amerike) ne bi li zauzela malo ostrvo na kom bi trebalo da podignu kazino i letovalište (šatro); s obzirom na osetljivo vreme kada se sve ovo dešava, bilo kakva neoprezna akcija bi mogla dovesti do totalnog nuklearnog rata. Da, da, tako bi to bilo da nije nama super-seksi-ultra-ekstra superšpijunke koja je u stanju da spreči zlikovce jednom zauvek; tj. bar do trećeg nastavka igre.

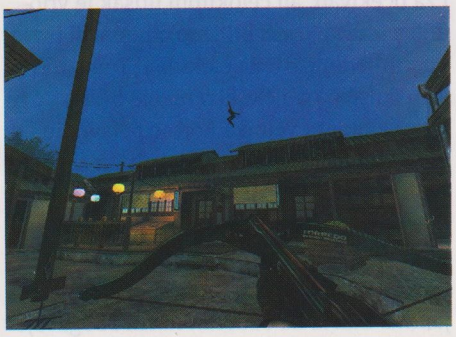
Monolith se opet vraća večitoj borbi između dobra i zla, ali ovaj put uz pomoć novog Lithtech Jupiter engine-a, koji omogućava da modeli u igri budu daleko detaljniji nego u NOLF-u 1, pa je samim tim i naša mila Cate daleko bolja riba. Isto tako, dizajneri su vešto iskoristilil mogućnosti engine-a kako bi nam dočarali živopisne i vrlo detaljno izrenderovane egzotične lokacije poput Kyoto-a (Japan), Calcutta-e (Indija) i Marinkove Bare (Jugoslavija). Hm, nisam baš siguran za ovo poslednje. Pored ovih prelepih pejzaža dodati su i efekti koji povećavaju realističnost, poput slatkih malih zečića koji veselo skakuću po sibirskim stepama, impresivnih vodopada i potoka, kao i velikog broja raznoraznih otpadaka koje tornado razbacuje na sve strane. Sve u svemu grafika je vrlo dobra.

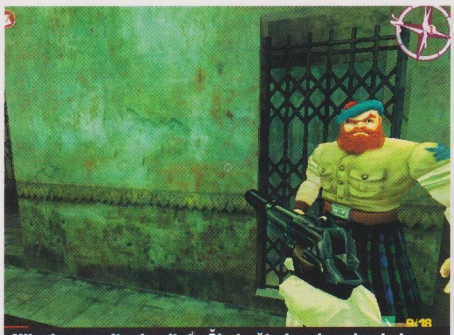
Jedna od stvari koja se u prvoj igri mnogima dopala je bio i zvuk - pogotovo oni smehotresni razgovori vaših neprijatelja na pojedinim mestima u igri. Uglavnom su to neke nebulozne žvake, ali igri daju jednu interesantnu nijansu i ne treba ih propustiti. Uz to ide i činjenica da je Monolith vešto ukomponovao muziku u samu priču pa će tako sporu radnju pratiti i odgovarajuća muzika, dok će akcija biti propraćena dinamičnijim tonovima. A da ne spominjem da vam muzika može poslužiti kao indikator da li vas je neprijatelj spazio (tj. kada se on ne nalazi u vašem vidokrugu). Vrlo lepo.

Međutim, sve ovo do sada nabrojano nije ništa u poređenju sa odlično urađenom neprijateljskom AI rutinom. Umesto da neprijatelj bleji po ceo dan i čeka da se vi po-

"Rusi će s druge strane naglo zaleći i pripucati na vas iz ležećeg položaja, a pre napada uvek će pozvati pojačanje."

Jasno se može videti da je Cate Archer malo poradila na svojim oblinama - k'o Maja Nikolić.





Nikada nemojte da pitaće Škota šta ima ispod suknje.

DODATNI INFO

- James Bond je imaginaran lik nastao iz pera engleskog pisca Iana Fleminga. Po tom liku do sada je snimljen veliki broj filmova, a poslednji je Die Another Day. Igrajući ulogu Jamesa Bonda, afirmisali su se mnogi glumci, Sean Connery, Roger Moore, George Lazenby, Timothy Dalton i sada Pierce Brosnan. Gledaoci i kritika slažu se da je Roger Moore bio najbolji James Bond do sada. Hm, ukusi su definitivno različiti...

- Veruje se da je preko pedeset procenata svetske populacije čulo za ime James Bond. U svetu postoji bezbroj klubova obožavalaca Agenta 007, preko kojih možete kupiti sve moguće artikle koji se pojavljuju u filmovima o ovom junaku, a posebno je interesantna replika (1/12) čuvenog automobila BMW-Z8 iz filma "The world is not enough".

- Premijera najnovijeg Bond-filma u kome pored Brosnana igra i dobitnica Oskara, Halle Berry, predviđena je za novembar ove godine. U filmu sa pričom koja počinje u demilitarizovanoj zoni između Severne i Južne Koreje igraju još i Rosamund Pike, Rick Yune, Michael Madsen, John Cleese, Judi Dench itd.

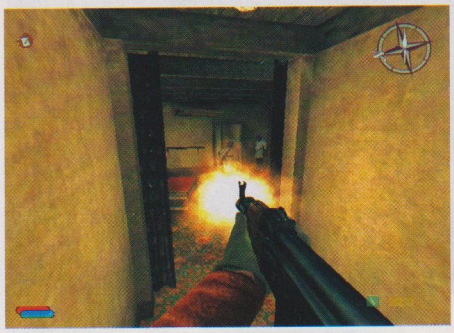
- Derek Flint je lik koga je James Coburn slikovito odigrao u nekoliko filmova sredinom šezdesetih godina prošlog veka, a cela priča je smišljena kao parodija na James Bonda. Derek Flint će između ostalog biti upamćen i kao prvi tajni agent koji se služio borilačkim veštinama. Glavni glumac je svojevremeno pohađao časove borilačkih veština kod velikog Bruce Leeja.

"Ako vam je veština pretraživanja na dovoljnom nivou, moći ćete temeljno da pretresete neprijatelje u potrazi za municijom, oklopom ili obaveštajnim podacima."

javite, on će zahvaljujući novom AI sistemu, obavljati svakodnevne poslove: popunjavati formulare, vezivati pertle, pisati pisma, proveravati oružje, ići u wc itd. Gledati neprijatelja kako obavlja svakodnevne zadatke je zabavno u istoj meri kao i slušanje njegovih ispraznih razgovora. Super, ali u trenutku kad vas primete, totalno ste nadrljali. Svaki tip neprijatelja ima svoju nezavisnu AI rutinu, pa će tako nindže skakati na stranu kako bi izbegli vaš metak, a sa svojim katanama će uspešno skretati predmete kojim ih gađate; takođe, akrobatskim kretanjama će se brzo naći iza zaklona (obično iza drveta ili ugla zgrade) odakle će uzvratiti vatru. Rusi će s druge strane naglo zaleći i pripucati na vas iz ležećeg položaja, a pre napada će uvek pozvati pojačanje. Ono što je u celoj stvari pohvalno je i to da je AI zaista odlično izbalansiran - nije ni previše težak, ni previše lak.

Igrivost je u standardnom FPS maniru uz nekoliko dodataka. Iako vam igra omogućava da kroz nju projurite kako najbolje umete i znate (što je na nekim nivoima ravno samoubistvu), naglasak je ipak na veštini šunjanja i prikradanja. AI će reagovati kako na zvuke tako i na neprijateljske leševe, pa ih zato možete skrivati ili pak koristiti Body Remover sprej (ne, nije dezodorans) da ih potpuno uklonite. Pored spreja na raspolaganju su vam i mnoge druge hi-tech zezalice poput: dekodera koji se nosi kao sastavni deo šminke, mina koja izgleda kao mače i reaguje na približavanje kao i najsmrtonosniji izum poznat čoveku - kora od banane. Kao i u prvom delu obaveštajni podaci se nalaze razbacani na mnogo mesta, u fiokama, pod stolovima, pod krevetima, a od sada i na telima poginulih neprijatelja. Ako vam je veština pretraživanja na dovoljnom nivou moći ćete temeljno da pretresete neprijatelje u potrazi za municijom, oklopom ili obaveštajnim podacima. Što više tajnih po-

Lepo je biti ruski graničar.



dataka pronađete to dobijate više poena veštine, koje opet trošite kako bi unapredili neku od osam mogućih veština; drugim rečima možete postati ubojitiji, precizniji, možete nositi više municije ili oklopa, ili se vreme koje vam je potrebno da pretresete mrtvog neprijatelja ili upotrebite neku od high-tech sitnica bitno skraćuje. Time se igrač ohrabruje da temeljno pretraži lokacije kako bi pronašao što više obaveštajnih informacija, pa čak iako su one ponekad komične.

Multiplayer se donekle razlikuje od uobičajene deathmatch varijante. Na pojedinim mestima u single-player-u Cate se iznenada budi u bolnici gde leči rane zadobijene u

"Monolith se opet vraća večitoj borbi između dobra i zla, ali ovog puta uz pomoć novog Lithtech Jupiter enginea."

okršajima (a kako je dospela tamo pitate se vi?). U tom kontekstu uvek se spominje "The Team", mada niko ne zna ko ga sačinjava. E pa developeri su u igru ubacili i skup cooperative multiplayer nivoa koji vam omogućavaju da budete u ulozi nekog od UNITY špijuna (znači niste pravi super špijun, već samo najobičniji špijunčić u prepoznatljivom mantilu) koji stupaju na scenu pošto Cate obavi svoj prljavi posao. Ukoliko je nivo detalja u multiplayer-u visok može doći do čestog lagovanja, pa verujem da multiplayer kôd i nije u potpunosti optimizovan.

Vrlo teško je o ovoj igri reći nešto a da to već nije rečeno sto puta. Pa opet, ovo je vrlo zabavna špijunska igra koje ne pretenduje na neku ozbiljnost; obiluje prelepom grafikom i istančanim humorom, a istovremeno donosi zanimljivu priču sa interesantnim likovima... U svakom slučaju No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M's Way je dostojan naslednik prvog dela i jednostavno ga morate imati.

Matt Leyendecker

DEVELOPER

Monolith je osnovan u oktobru 1994. u mestu Kirkland, država Vašington i poznat je kao tvorac LithTech razvojnog sistema iz kog je kasnije nastao i LithTech endžin koga koristi veliki broj igara.

Monolith se bavi razvojem igara za PC, PS2 i Xbox kao i Massively Multiplayer igre za PC. Povezani su sa Fox Interactive-om, Warner Bros-om i Disney izdavačkim kompanijama.

OCENA

PLUS: Odlična grafika, super debi Jupiter engine-a. Mmmm..... Cate

MINUS: Prilično zahtevna, multiplayer laguje, nekako spora na prvih nekoliko nivoa

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

THE GAME® 89%

VRLO DOBRO

Bikini Karate Babes

Precizno secirana najbljutavija igra godine. Kad bolje razmislim i nije da smo je baš preterano secirali...

Na početku jedna poruka svim devojkama na ovom svetu... Devojčice mile, nemojte se odvažiti da kupite ovu igru ni u trenucima najvećeg ljubavnog razočaranja, osim ako ne volite da gledate polugole devojke u eksplicitnom fazonu ili ste toliko očajne da apsolutne nema šanse da navatate nekog normalnog frajera. Ako ipak spadate u gore spomenutu grupu nesretnica, slobodno nastavite da čitate dalje.

GAME INFO

IZDAVAČ Creative Edge Studios
DEVELOPER Creative Edge Studios
ŽANR Akciona arkada
SAJT IGRE www.bikinikaratebabes.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII-300, 32MB RAM
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII-800, 128MB RAM

Što se tiče muškog roda, on bi trebalo da se zapita da li im ovako nešto uopšte treba u životu. Hm, kako da znate o čemu je reč? Teško... Čitajte ovaj tekst. Uglavnom, postoje dve vrste osoba koje će igrati ovu igru: aljkavi i čistunci?!?

Ako pripadate prvoj grupi, pretpostavljam da ćete uživati u igri jer je ona pravi izazov za jednoruko igranje. Ali prethodno morate da odradite nekoliko stvari.

Udaljite se od monitora bar pola metra, navucite gumeno odelo i rukavice i nemojte pozvati ortake da igraju s vama - mogli bi pogrešno da protumače vaš poziv. Nikako ne dozvolite svom kućnom ljubimcu da vas vidi kako igrate Bikini Karate Babes, inače su moguće ozbiljne posledice po njegov razvoj. Zaštitite sve kablove po gajbi, urolajte tepih, zatvorite vrata i pustite neku opuštajuću muziku. Idealno bi bilo da se pre početka igranja nakljukate sa do 2kg meda i oraha i odradite nekoliko vežbica, tek toliko da se testosteron pokrene. Ako sve to uradite sigurno ćete biti gotovi za tili čas. Na kraju ne zaboravite da otvorite prozor i pustite unutra malo svežeg vazduha; tek toliko da ne smrdi k'o u svinjcu.

Ako pak spadate u čistunce, onda svaka čast. Ne vidim zašto biste igrali ovu igru, ali ako hoćete, prvo morate da promenite devojku/ženu! Možda jeste surovo, ali je i apsolutno neophodno.

Razmislite i sami, ako ste u stanju da umesto prave žene nabavite ovakvu igricu, onda:

a) Vaša devojka dokazuje da pripada ljudskom rodu isključivo kad je posmatraju kroz rentgen aparat;

b) Kada s njom idete u zoološki vrt, uvek padate u iskušenje da je zamenite sa nekim od vanserijskih (i vrlo skupih) primeraka ženki majmuna.

c) Klinci na ulici vas saleću sa molbom da samo jednom dodirnu vašu ženu (pod uslovom da je na vreme obuzdate).

d) Četvoronožni kućni ljubimci se osećaju nelagodno u društvu vaše, hm, "lepše" polovine.

Ako ste ikada imali slična iskustva, onda ćete možda i jedini izlaz iz situacije videti u igranju ove igre, što na kraju krajeva i nije tako loše. Pa, treba reći da ova igra ima sve ono što nijedan polulud developer ne bi stavio u svoju igru. Naročito se moraju spomenuti zvučni efekti koji asociraju na skičanje priklještenog pileta. A šta ako vam kažem da je ovo ujedno i najbolji aspekt igre?

Zato put pod noge pa u prvi klub da kupite ovo "neshvaćeno" remek delo i svojoj porodici donesete neopisivu radost.

Dejan Grbavčić

Rekao bih nešto o ovoj slici, ali mi dobro vaspitanje (čitaj: uređivačka politika) to ne dozvoljava.

DODATNI INFO

- Da li ste znali da grudi "modela" u igri poskakuju brzinom od šezdeset talasanja u sekundi.
- Molim vas, molim vas, molim vas, bolje kupite Playboy.
- Playboy - ko nije čuo za Playboy? Svi smo mi kao klinci i kao još najmanje 10 miliona Amerikanaca zevali u duplericu s jezikom koji se vukao po podu. Prvo Playboy magazin se pojavio 1. oktobra 1953. godine, a njegov osnivač Hugh Hefner je sa pozajmljenim parama krenuo u poduhvat koji se kasnije, kako svi znamo, mnogostruko isplatio. Poznati logo zeca stvorio je Arthur Paul 1953. godine, sa aluzijom na to da je zec playboy u životinjskom svetu. Od tada pa do danas lepotice sa stranica magazina nazivaju se zečicama. Danas manje više svaka devojka koja želi da napravi nešto u svetu šou-biznisa, ako joj se takva prilika uopšte i ukaže, mora da prođe kroz objektiv majstora fotografije koji rade za Playboy.

DEVELOPER

Creative Edge Studios je developerska kompanija koja se bavi razvojem interaktivnog, zabavnog softvera i multimedijalnog sadržaja. U svom sastavu ima oko dvadesetak ljudi, a na čelu tima nalazi se iskusni Travis Riggs. Odgovorno tvrdim da kompaniju najverovatnije iz senke vode orangutani.

OCENA

PLUS: Iskreno, nemam pojma šta bi se moglo navesti kao plus za ovu igru.
MINUS: Hm, ponovno igranje vam neće biti baš zanimljivo... kapirate?
BAGOVITOST: Bez bagova
UHODAVANJE: Brzo

The GaMe®
BLAGI UŽAS
2%

Ghost Recon: Island Thunder

Sada kada je Castro ispao iz igre, izgleda da samo "duhovi" mogu da obezbede demokratiju na Kubi - ma daj molim te!

Čini mi se kao da sam pre neki dan pisao kritiku za "Desert Siege", a sad ponovo radim još jednu Ghost Recon igru. Za razliku od "Desert Siege"-a koji je bio smešten u pustinjski ambijent, nove dodatne misije Island Thunder nas vode na ljupko i živopisno ostrvo gde se pije rum. Da pogodili ste, idemo na Kubu, na ostrvo Fidela Kastra, samo što je sad Fidel pokojni (a vala i vreme je...), a Amerika ima velikog interesa u tome da na prvim demokratskim izborima posle toliko godina, Fidela zameni "prava demokratska vlada". Naravno ovakav razvoj događaja neće odgovarati narko mafiji i raznim vojnim strujama koje na sve načine pokušavaju da razbiju demokratske proteste na ostrvu. Prvenstveno zbog velike ljubavi koju gaji prema kubanskom narodu a potom i u svrhu osiguranja bezbednih demokratskih izbora (čitaj: svojih interesa), Amerika na Kubu šalje elitni tim Zelenih Beretki "The Ghosts", koji bi u sastavu snaga Ujedninjenih Nacija obavili posao.

Ovaj put Ghost Recon vam nudi 8 novih single-player kampanja, 2 nove multiplayer igre, 5 novih multiplayer mapa i 12 novih multiplayer oružja uključujući M4 SOCOM pušku i MM1 automatski grenade launcher. Što i nije baš puno inovacija morate priznati. Dakle, konceptualno gledajući ništa više do najobičnije šminke. Zato pre nego što se odlučite da kupite ovu igru morate imati na umu nekoliko stvari. Kao prvo, igra je ludački teška i ako mislite da igrate koliko toliko u kontinuitetu zavolećete taster F6 (quick save), a svaku uspešno završenu etapu u misiji obavezno ćete overiti (sa F6 naravno). Kao što znamo većina današnjih ekstremno realnih pucačina ograničava snimanje pozicije na samo dva puta po misiji, što de facto doprinosi ukupnoj atmosferi. Međutim, implementacija takve ideje u Island Thunder bi bila potpuno besmislena jer bi igra postala preteška i za one najzaluđenije igrače. Kako god, ne bi mi toliko smetalo da je igra malo i teža kada bi bar ciljevi misije bili raznovrsniji, a ne da se svi svode na puko istrebljivanje loših momaka.

Postoji nekoliko razloga zbog kojih je Island Thunder pretežak; jedan od njih je taj da neprijateljski vojnici imaju oko sokolovo i neverovatno osetljiv sluh. Pa ipak zahvaljujući nekim propustima u AI rutini koji se vuku još od originala, u pojedinim prilikama neprijatelj vas neće videti iako mu se nalazite tik ispred nosa. Pa recite sami da li je fer da neprijateljski AI može da provali vrapca sa preko hiljadu metara? Zbog svega toga u ovim dodatnim misijama naglasak nije na jednostavnom jurišanju i ubijanju svega što se kreće, već prvenstveno na izbegavanju neprijatelja i delovanju iz senke, a posledično i na efikasnoj upotrebi iznenađenja kao elementa borbe.

Drugi razlog zbog koga je ova igra ovoliko teška (odnosno bila bi da nema spasonosnog F6) su konstantna izmaglica, pa i magla (posledica vlažnog vazduha u džungli) koje drastično smanjuju vidljivost, tako da je skoro nemoguće opaziti neprijatelja na većoj udaljenosti. Što je još gore, njihove uniforme se vrlo efikasno stapaju sa

"Prvenstveno zbog velike ljubavi koju gaji prema kubanskom narodu, Amerika na Kubu šalje elitni tim Zelenih Beretki da obave posao."

GAME INFO

IZDAVAČ UbiSoft
DEVELOPER Red Storm Entertainment
ŽANR Taktička timska pucačina
SAJT IGRE http://www.ghostrecon.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-300, 32MB RAM, 500MB HDD
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 128MB RAM, 1.5GB HDD

DEVELOPER

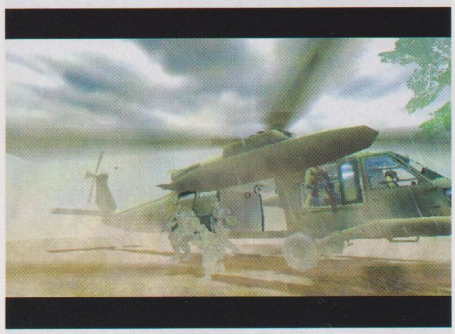
Red Storm Entertainment - kompanija sinonim za taktičke timske pucačine je osnovana 1996. godine, a osnivač je poznati pisac ratnih i špijunskih romana Tom Clancy uz pomoć prijatelja Doug Littlejohns-a. '97 uz knjigu paralelno izlazi i PC igra sa ratnom temom - Politika i ostvaruje solidan uspeh, a godinu dana kasnije (23.08.98) se dešava i prvi veliki uspeh sa igrom Rainbow Six (koja je izašla paralelno sa knjigom naravno). 2001. izlazi Ghost Recon, a uskoro slede i nastavci Rainbow Six-a i Ghost Recon-a. Kompanija Red Storm se sada nalazi u sastavu UbiSoft-a a sedište joj je u Morrisville-u u Severnoj Karolini i zapošljava oko 90 ljudi. Rade na igrama za PC kao i za sve konzole nove generacije.

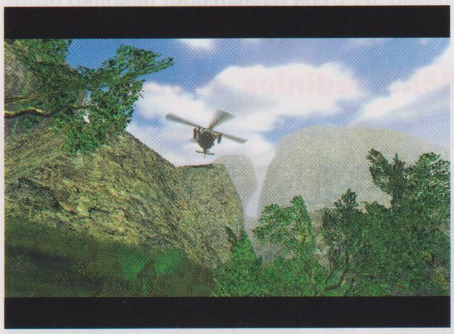
Turistički prospekt za Kubu: "Dođite kod nas na more, imamo banana, cigara i stranih plaćenika."

"Ove nove dodatne misije Island Thunder vode nas na ljupko i živopisno ostrvo gde se pije rum."

okruženjem. A u kojoj meri je sve ovo realno? Pa, rekao bih u velikoj. Ako niste pažljivi pa pravite buku, nemilosrdno precizan AI će vas srediti čak i sa nekoliko stotina metara odstojanja, iako ste vi tako dobro kamuflirani da vas čak ni obližnje životinje stanovnici džungle, ne provaljuju iz prve.

Jeste da ovako zamišljen "fog of war" čudesno utiče na atmosferu i dočarava bujno





tropsko okruženje u realnom svetlu, ali istovremeno i igru čini izuzetno teškom, čak i na "veteran" nivou. Hm, to nije sve. Osim što su povećali preciznost AI-ja developeri su uveli i neka originalna poboljšanja AI kôda, pa će neprijatelji sada mnogo efikasnije tražiti zaklon. Pored toga oni sada neće bezglavo juriti u smrt, već će pokušavati da iskoriste prednosti terena baš onako kako to čini i vaš tim. I kad već govorimo o članovima vašeg tima, dizajnerima treba odati priznanje jer su poboljšanja u timskom AI-ju očigledna. Ostatak vašeg Ghost Recon tima se ponaša u skladu sa vojno-taktičkim pravilima, pa će se međusobno pokrivati vatrom, pri napredovanju pokrivaće sve moguće uglove itd. Kao što vidite developeri nisu samo nabudžili AI kôd, već su uneli i neke pozitivne izmene koje igru definitivo čine boljom, ali zato i težom.

Što se grafike tiče Island Thunder se ne razlikuje mnogo od ostalih Ghost Recon naslova. Naravno okruženja su drugačija i sada ste uglavnom u džungli, ali u globalu nisam zapazio neke promene u 3D kôdu. Jedina prava, mada ne toliko bitna, novina je pojavljivanje helikoptera. Tokom sletanja helikopter će podići oblake prašine sa zemlje, a trava će se njihati i savijati pod udarima vazduha. Vizuelno upečatljiva scena koja sama po sebi nije dovoljna da bi mogli da tvrdimo da je grafika nešto drugačija. Doduše, efekti oluje, pljuskova, pa i barica su sasvim solidni... Sve ostalo je potpuno isto kao i u dosadašnjim Ghost Recon igrama.

Na kraju zaključak koji se može odnositi na manje više sve dodatne misije - ako ste voleli original ili ako nikad niste odigrali nešto slično, Island Thunder će biti prava stvar za vas, inače...

Uroš Jojić

DODATNI INFO

- Pre dolaska Castroa na vlast, a zahvaljujući industriji prerade šećera i jakim vezama sa SAD, Kuba je imala jednu od najjačih latinoameričkih ekonomija.
- Castro je u decembru '56 otpočeo gerilski rat protiv tadašnjih vlasti na čelu sa predsednikom Batistom koji je 1. januara 1959. godine pobegao sa Kube spasavajući živu glavu. Godinu dana posle dolaska Fidela na vlast, Amerika zavodi Kubi trgovinski embargo koji je i danas na snazi. Kuba se u sledećim godinama okreće Sovjetskom Savezu.
- Zbog stalnih prigovora u vezi sa progonom neistomišljenika, Castro se 1980. odlučio da pusti oko 125.000 nezadovoljnih da napuste zemlju i većina njih je tokom tih pet meseci "sreće" otišlo u Ameriku napravivši im prilično problema (delimično opisano i u filmu Scarface sa Al Paćinom). Posle toga odnosi dveju zemalja su se pogoršali.
- Devedesetih prestaje intezivna podrška Rusa (kao i 6 milijardi dolara godišnje pomoći) i Kuba pada u još veće probleme. Početkom novog veka sve su češći zahtevi američkih političara visokog ranga da se sankcije prema maloj zemlji ukinu i da se napaćenim ljudima omogući normalan život. Fidel je i dalje živ i na vlasti, a dokle će ne znamo.

OCENA

PLUS: Pozitivne promene kod neprijateljskog i timskog AI-ja. Odlična atmosfera džungle, efekti vremena, raznovrsne mape. Još uvek zanimljiva za igranje.

MINUS: Single-player misije malobrojne, a ni ciljevi nisu baš originalni. Neprijatelj previše precizan. Sve u svemu pokušaj uzimanja još malo love na staru slavu

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® SOLIDNO 72%

Stronghold Crusader

Toliko smo se utvrdili u ovoj tvrđavi da smo i zaboravili kako izgleda igrati fudbal k'o čovek

Firefly Studios, čedo GOD Games-a je za Take 2 Interactive napravio fenomenalan nastavak svoje igre Stronghold. Ova igra je melem za sve poklonike RTS igara tipa Age of Empires. Igra pleni svojom dubinom unutar prilično jednostavnih postavki. Mnoštvo resursa kojima se upravlja ne predstavljaju opterećenje igraču. Ekonomija i ratovanje su odlično izbalansirani po sadržaju i gotovo jednako uzbudljivi. Sam princip vojevanja sjajno je implementiran i zaista traži taktička rešenja umesto grubog principa nadmoćnosti brojeva. Čak i mikromenadžment koji borba zahteva nije previše komplikovan, a snalaženje u mnoštvu jedinica veoma je dobro rešeno. Igru možete oprobati u četiri varijante: povezane scenarije (50 misija), istorijske kampanje (4x5 misija), baviti se zidanjem zamka u miru i bez protivnika (nije ni malo lako kao što mislite!). Tu je svakako i multiplay kao i mogućnost da iz veoma upotrebljivog editora napravite sopstvenu mapu ili scenario.

S obzirom da se igra dešava u vreme krstaških ratova, organizovati život oko vaše utvrde neće biti nimalo lak posao. Vaš zadatak je da vodite računa o seljacima i njihovoj ishrani. Ako jedu raznovrsnu hranu biće srećniji, što za vas znači da možete da im odrežete veći porez. Ostali resursi dolaze u vidu drveta, kamena i naravno novca (koji uglavnom možete skupljati porezom). Za porez morate paziti da ne bude previše visok da vaši seljaci ne bi ''odlepili''. Ali, ako želite da uterate strah u kosti seljacima, možete na svom imanju da postavite razne "dekorativne" elemente, od lobanja nabijenih na koplja, do lomača, sprava za mučenje i vešala. Sve ovo povećava strah i umanjuje popularnost, ali zato povećava produktivnost za 50%. Dobre stvari kao što su igralište za decu, mečka koja pleše, baštice i herojske zastave donose popularnost ali oduzimaju produktivnost.

Igra nije ni malo laka. Samo zidanje dok vas protivnik ne dira, prilično je zahtevan posao, jer treba izbalansirati nekoliko problema, kao što su, prehrana, sakupljanje

GAME INFO

IZDAVAČ GOD & Take 2
DEVELOPER Firefly Studios
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://stronghold.godgames.com/crusader
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII - 500, 64 MB RAM, 2 MB 3D
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII - 500, 128 MB, 16 MB 3D karta

"U igri postoji ozbiljan broj različitih jedinica ali svaka od njih je korisna na svoj način..."

Krstaši izvode svoj bizarni ritualni ples, pod zidinama Carigrada

DEVELOPER

Firefly Studios je mlada engleska developer kompanija sa sedištem u Londonu i osnovali su je Simon Bradbury, Eric Oullette i David Lester 1999. godine. Do sada su uradili nekoliko zapaženih igara poput Ceaser i serijala Lords of the Realm. Pored njih radili su i igre Stronghold, Stronghold: Crusader a u planu je i nekoliko novih projekata.

DODATNI INFO

▶ 1187. godine Saladin je ponovo preuzeo Jerusalim od evropskih osvajača koji su ga držali dugo u svom posedu. I veći deo Bliskog Istoka pada pod njegovu vlast u velikom vojnom trijumfu kojim je poništio uspehe evropljana iz prethodna dva krstaška pohoda.

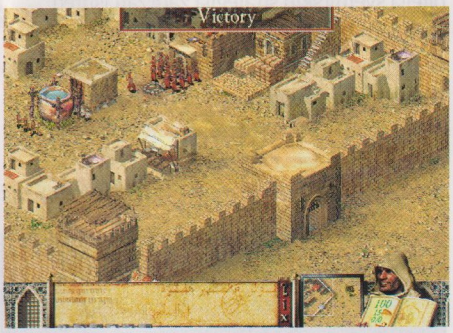
▶ 1189. Kralj Richard I reorganizuje evropske armije i predvodi novi pohod u treći krstaški pohod kako zaustavio Saladin-ovo napredovanje i povratio izgubljene teritorije. Zbog svoje hrabrosti i junaštva Richard I dobija nadimak "Lavlje srce", ali je tek delimično uspeo da povrati i ponovo uspastavi vlast na Blisko Istočnim teritorijama. Jerusalim i dalje ostaje u rukama Saladina.

▶ 1192 - Mir, ali za koliko dugo.

▶ Kralj Richard I u narodu poznat i kao "odsutni kralj" jer je veći deo svoje vladavine proveo na bojnom polju boreći se protiv velikih armija na Arabijskom poluostrvu. Iako je bio omiljen zbog svoje hrabrosti, on je ipak bio okrutan i nemilosrdan vladar.

▶ Saladin, vođa arapskih armija je bio poznat kao neustrašiv ratnik i milosrdan kralj. Rođen je u Mesopotamiji i kurdskog je porekla. Posle evropskih osvajanja, brzo je ujedinio arapske zemlje i dugogodišnjom borbom protiv Richard-a I, ušao u legendu. Kaže se da je bio častan ratnik pa se čak spominje i gest kada je Richard-u I poslao dosta leda jer je ovaj dobio groznicu u toku ratnih operacija. Lepa pažnja nema šta.

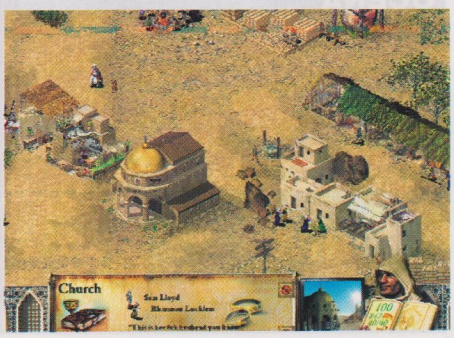
Humani krstaš propoveda gorku sudbu nesrećne sirotinje.



"Ekonomija i ratovanje su odlično izbalansirani po sadržaju i gotovo su jednako uzbudljivi."

resursa, izgradnja infrasrukture, zatim konkretno odabir položaja zidova, kula, kapija. E, sad zamislite sve to i još morate da se branite od naleta neprijatelja. Postoje i tzv. skirmish misije u kojima nema građenja, već pokušavate da sa dodeljenom vojskom pobedite protivnika. Teren drastično utiče na prioritete građenja, tako da ne postoji idealna formula za građenje baze, što je veliki plus ove igre.

Opsada je uvek bila interesantan taktički problem. Postoji mnoštvo pristupa po pitanju odbrane ili napada na utvrđenje. U igri postoji ozbiljan broj različitih jedinica ali svaka od njih je korisna na svoj način i moraćete da naučite kako da ih lukavo kombinujete ako želite da postanete odličan general. Vojske koje možete da stastavite su donekle fleksibilne, tj. ostavljena je mogućnost da svako iskroji svoju taktiku borbe. Velika raznovrsnost jedinica (baliste, katapulti, kopljanici, strelci, konjica, itd.) i mogućnost strateških improvizacija podižu uverljivost igre i penju je na stepenik iznad ostalih klasičnih 2D strategija.

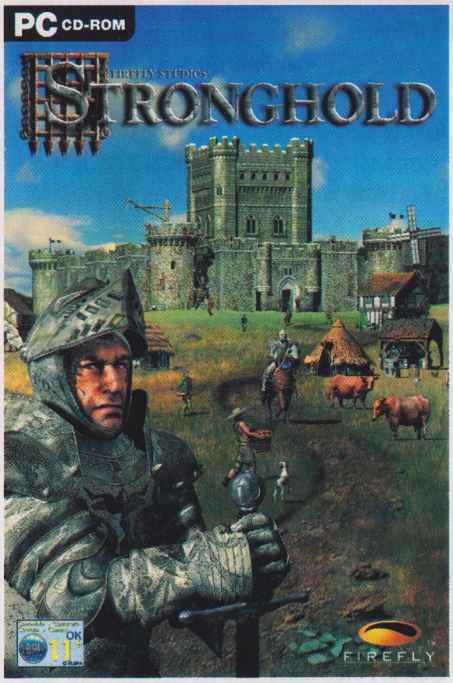


Grafika je odlična. Pregršt detalja, raličitih oblika gotovo svake strukture u igri i sjajne animacije daju neverovatnu živopisnost i prosto vam nikada ne dojadi da se radujete novim detaljima koje igra pruža. Svaki seljak na tabli ima svoje ime, izveštaj o tome šta mu se događa i kratki komentar, uglavnom vezan za porez. Čak i domaće životinje imaju sjajna, polu-komična imena. Uživao sam da posmatram kako ljudi idu svojim poslovima, trčkaju užurbano, sede, odmaraju. Vojnici su posebno simpatični sa svojim običajem da malo prisednu ako se duže vreme ništa ne događa. Evropljani se izvale u travicu, a Saraceni, naravno, sednu u turski sed.

Zvuci su me posebno oduševili. Kao prvo muzika je maestralna. U pravom trenutku postiže kreščendo, a mistične melodije Orijenta ne dominiraju nad operskim momentima juriša teške konjice krstaša. Kada veću grupu vojnika pošaljete u napad, u zavisnosti od njihove vrste i broja, oni će pustiti glas i osećaj nezaustavljivog juriša je neprevaziđen!

Mogao bih da vam pričam o Stronghold Crusader-u ceo dan i noć, ali otkrijte ponešto i sami. Samo za kraj dve napomene. Prvo, glas žena je namerno glumio muškarac (aluzija na Monty Python). Drugo, trebuše, veliki katapult može da izbacuje krave (ponovo Monty Python), koje kada tresnu, eksplodiraju i ostavljaju otrovni oblak. Ovim se verovatno želelo simulirati ubacivanje boleština u opsednuti grad, tehnika koja je bila poznata u ono vreme, ali ne baš popularna.

Ranko Trtifković



OCENA

PLUS: Istorijski uverljiva igra, može da se igra veoma dugo, veoma fino balansirana igrivost, sjajne mogućnosti za razvoj taktika. Komična i ozbiljna u isto vreme

MINUS: Slab tutorijal, loš help. Dinamika igre nije prigodna za početnike. Na momente veoma teška, zahteva jezivo precizan mikromenadžment u toku skirmish scenarija

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 88%

VRLO DOBRO

Earth 2150: Lost Souls

Time is ticking away ili šta se zgodi kad se nuklearni rat vodi...

Da li ste znali da nuklearni ratovi mogu skrenuti Zemljinu orbitu prema Suncu? Šta sledi posle toga - sigurna propast. Upravo to je ono što u igri Earth 2150: Lost Souls očekuje one koji nisu uspeli da se sklone na neku sigurniju planetu. Ako se sećate prošle igre Earth 2150: The Moon Project, većina stanovnika zemlje je uspela da pobegne na Mars, a oni koji su ostali, postali su prave "izgubljene duše" i traže osvetu jer su ostavljeni u beznadežnoj situaciji. Developer InfiniteX i izdavač Strategy First su odgovorni za Earth 2150: Lost Souls, treći deo sci-fi RTS trilogije. Ovaj deo u suštini predstavlja skup dodatnih misija i ne donosi ništa bitno novo. Međutim, to ne znači da je Lost Souls loša igra.

GAME INFO

IZDAVAČ Strategy First

DEVELOPER InfiniteX

ŽANR Svemirski RTS

SAJT IGRE http://www.earth2150.de/ls/

MINIMALNA KONFIGURACIJA Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM, 8 MB SVGA

PREPORUČENA KONFIGURACIJA Pentium II 450 MHz MMX, 128 MB RAM, 16 MB SVGA

Ponovo se srećemo sa starim poznanicima, Eurasian Dynasty, Lunar Corporation i United Civilized States. Da biste priču kompletno sagledali, potrebno je odigrati sve tri kampanje i to po redu. Ukoliko se po prvi put srećete sa igrom ne bi bilo loše proći tutorial misije, tek da se uvežbate. U ED kampanji igrate ulogu generala Fedorova i morate da nadgledate pripreme za bekstvo letilicama, a usput i da se branite od napada druge dve frakcije. Druga LC kampanja, stavlja vas u ulogu zaštitinika tajnog projekta, dok ste u trećoj u ulozi Marcusa Grodina, bivšeg ministra odbrane UCS-a. Pored kampanja na raspolaganju vam je i Skirmish mod, sa pregršt mapa od kojih su neke bukvalno ogromne i zahtevaju da im posvetite puno vremena. Hm, pa zato i igrate...

Svako ko je igrao prve dve igre primetiće da su zadaci u kampanjama mnogo teži nego pre i čini se da su ove dodatne misije prvenstveno namenjene pravim obožavaocima prve dve igre. Igrivost je u pravom RTS maniru; morate voditi računa o resursima, postepeno usavršavati i tehnologiju i oružje, transportovati trupe i novac na udaljena područja (što zna da bude dosta komplikovano), uspostavljati i raskidati savezništva. Interfejs nam je dobro poznat; a opcîja ima na pretek. Broj vozila, oružja, građevina i njihovih upgradeova stvarno je velik i pre nego što počnete da se usavršavate k'o sumanuti, dobro je napraviti neku strategiju, jer vremena za sve nemate, a sve vam neće ni biti potrebno. Ovolika raznovrsnost pruža vam mogućnosti za bezbroj taktičkih pristupa, pa ćete zavisno od terena neprijatelja napadati sa kopna, iz vazduha, ali i sa vode - dobra ideja je napasti ga sa više strana istovremeno.

Grafika vas neće ostaviti bez daha, prijatna je za oko, ali i već viđena, jer Lost Souls koristi isti grafički endžin kao i prethodna Earth 2150: The Moon Project. Ipak grafika nije najvažniji aspekt RTS igara, zar ne. Modeli su mogli biti sastavljeni i od većeg broja poligona, teksture su jednostavne, što ćete zumiranjem dobro videti. Sve u svemu grafika ima sve što treba, jeste osrednja, ali još uvek korektna u poređenju sa većinom RTS naslova. Zvučni efekti i muzika su OK ali ne bi bilo loše da su dodate još neke nove melodije koje bi osvežile i ovaj aspekt igre.

Ukratko, ništa novo, a opet zanimljivo. Earth 2150: LS je zahvalno igrati u multiplayeru, a ovde imate 25 mapa na kojima se možete odmeriti snage sa prijateljima, preko LAN-a ili Earth-Neta (internet). Nove, mnogobrojne, ali i nešto teže i kompleksnije misije, sa velikim brojem opcija sigurno će svakog ljubitelja svemirskih strategija zadržati ispred monitora. Ljubitelji Earth 2150 trilogije svakako će odigrati i ove dodatne misije i biti zadovoljni, iako im je sve već poznato, a oni koji očekuju dinamičnu i neizvesnu sci-fi strategiju potražiće neki drugi, originalniji naslov.

Uroš Pavlović

"Većina stanovnika zemlje uspela je da pobegne na Mars, a oni koji su ostali, postali su prave 'izgubljene duše'."

Ovo su ti k'o kolumbijske kokainske plantaže, prijatelju.

Vanserijski kvalitetno i sa razumevanjem snepovana slika

DODATNI INFO

- Temperatura na Marsu po merenjima koje je izvršila letilica Viking kreće se u rasponu od -17°C do - 107°C, dok se na polovima spušta i do - 143°C. Najviša temperatura koju je letilica izmerila na površini crvene planeteje bila je +27°C. Idealno za rad i odmor (mislim na ovu poslednju temperaturu).
- S obzirom da je Marsova orbita oko Sunca nepravilna i njegova udaljenost od zemlje značajno varira. Mars je najbliži zemlji kada se od nje nalazi na 56 miliona kilometara, a njegova maksimalna udaljenost od zemlje je oko 399 miliona kilometara (koji milion gore-dole) i njegov prečnik tada, posmatran sa zemlje, iznosi tek nekih 10-ak cm.
- Kada je najbliži zemlji, njegova se veličina (vizuelno naravno) može uporediti sa veličinom vidljivog kratera na Mesecu. Mars će se ponovo maksimalno približiti zemlji u toku 2003. godine.

DEVELOPER

Infinite-X je developerska kompanija koja radi u sklopu nemačke kompanije Zuxxez, koja u sebi sjedinjuje nekoliko developerskih firmi mahom iz Istočne Evrope (Reality Pump Studio, Nekrosoft, Joymania, Infinte-X itd) i bavi se kreiranjem RTS, RPG igara kao i avantura. Svojim znanjem i marketinškim sposobnostima Zuxxez uspeva da obezbedi sasvim solidno tržište za developere pod svojim okriljem, a Infinite-X je svojim jedinim naslovom do sada Earth 2150: Lost Souls dokazao da ima potencijala.

OCENA

PLUS: Veliki broj misija i opcija, editor mapa

MINUS: Već viđeno, grafika osrednja, spore misije, hoće da secka

BAGOVITOST: Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® SOLIDNO 70%

Unreal Tournament 2003

Vanbračno dete Quake 3 i Unreal Tournamenta?

Unreal Tournament 2003 je munjevito brz sport budućnosti u kome je sve dozvoljeno i u kome se ratnici, poput gladijatora iz Starog Rima, suočavaju sa suparnicima da bi na kraju ostao samo jedan - vrhunski ratnik.

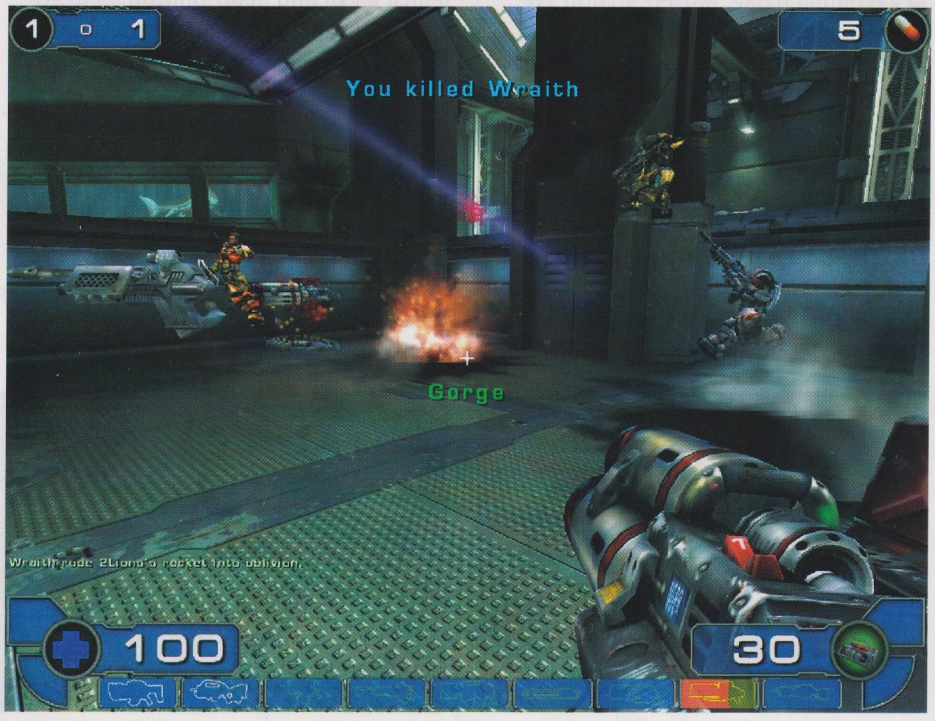
Dobrodošli u Unreal Tournament 2003, u igru sa jednostavnom, ali efektnom idejom koja je doterana tako da se dopadne što većem broju igrača. Drugim rečima igra je "optimizovana" za igranje po turnirima (čitaj: CPL). Nadalje, promena imena igre, odnosno stavljanje godine u naslov očigledno ukazuje na to da će se nove verzije, poput EA Sports naslova, pojavljivati svake godine. To za posledicu ima pojednostavljenje igrivosti pa su neki popularni modovi kao što je Assault morali biti izostavljeni.

Sve u svemu, još jedan pametan potez Digital Extremesa jer ovog puta direktne konkurencije kao što je Epic imao u Quakeu III, neće biti. Pored svega u igri postoji jedan novi mod i zove se Bombing Run. On predstavlja neku vrstu Rollerball/CTF hibrida u kome igrači jedan drugom dodaju loptu i moraju da je probace kroz obruč (to bi se na srpskom zvalo košarka...), a u odbrani fraguju protivnika i obratno (budući dodatni mod će imati i "Jordan" skin). Ovaj novi mod je interesantan za igranje, pogotovo ako u njemu učestvuje dosta igrača, ali ne bi bilo fer reći da je UT2003 samo zbog ovoga inovativna igra. Ovde vredi spomenuti i adrenalin. Pošteno rečeno ova opcija mnogo podseća na "Runes" iz starog Quake II Lithium moda, ali umesto jednostavnog prikupljanja ovde se adrenalin mora aktivirati - pošto vam se indikator adrenalina napuni, morate ukucati određenu šifru i onda ćete imati veću brzinu, mogućnost da postanete nevidljivi itd. Međutim, sve je to nedovoljno da bismo UT2003 igrivost smatrali kreativnom.

GAME INFO

IZDAVAČ Infogrames
DEVELOPER Digital Extremes
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.digitalextremes.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-400, 32MB RAM 3D
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 128MB RAM 32MB 3D

"Developeri su od oksfordske kompanije MathEngine licencirali Kharma fizički model i potom ga integrisali u Unreal kôd, dobijajući spektakularne rezultate."



DODATNI INFO

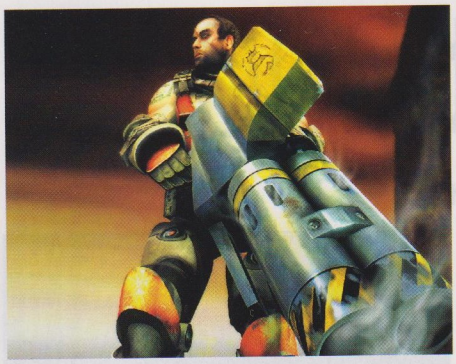
▶ Unreal Engine je jedan od najsavršenijih enginea na tržištu, koji pomera granice grafičke savršenosti. Engine je delo stručnjaka ekipe iz Epic Gamesa. Igračima omogućava da urone u neverovatna okruženja prepuna vatre, dima, raskošnog biljnog sveta i ratom razorenih ambijenata. Unreal engine stvara jedan kompleksan, prelep i inspirativan svet - zato se i zove Unreal.

▶ U igri ćete moći da birate između 50 individualnih likova koji su jedinstveni po svom izgledu i sastavljeni od velikog broja poligona i tekstura visoke rezolucije.

▶ Koristite raznovrsna oružja, pa i omiljeni blaster koji vam je poznat iz originalnog Unreal Tournamenta. Budući da ima šest različitih rasa i više od 35 likova, 30 mapa kao i frenetičnu igrivost, sigurno je da će vam trebati jaka volja da se nekako odmorite od ovog, kompletnog i pozitivnog haosa.

▶ Od vremena prvih turnira, tehnologija i ljudi i vanzemaljaca izuzetno je napredovala. Sada postoje oružja kojima možete ubiti neprijatelja i pre nego što on postane svestan kritične situacije. Međutim, snage koje kontrolišu regularnost turnira razumeju neophodnost ravnoteže oružja i vrednosti tradicije - zato su i ova "inteligentna" oružja zabranjena u areni.

▶ Svako oružje na turniru dizajnirano je tako da u najvećoj meri istakne veštinu u vođenju borbe. Random blasting nije dozvoljen i smatra se nečasnim i bezrazložnim rasipanjem municije. Pored toga u rukama veštih ratnika tradicionalna oružja turnira uslovljavaju dužu borbu i samim tim pružaju bolju predstavu.

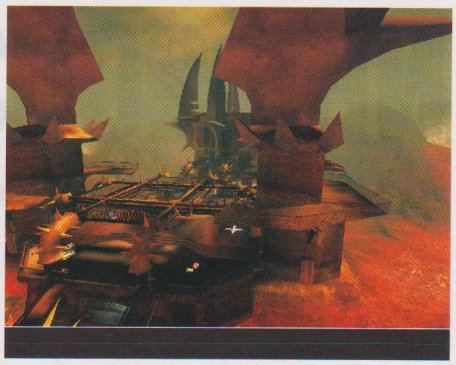


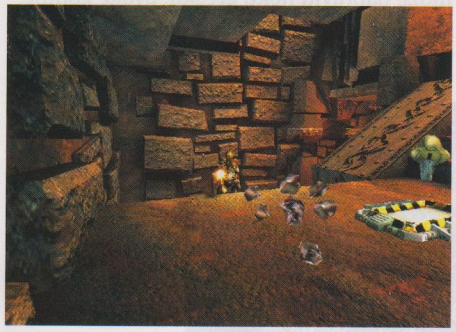
"Unreal Tournament 2003 je munjevito brz sport budućnosti u kome je sve dozvoljeno i u kome se ratnici, poput gladijatora iz Starog Rima, suočavaju sa suparnicima da bi na kraju ostao samo jedan - vrhunski ratnik."

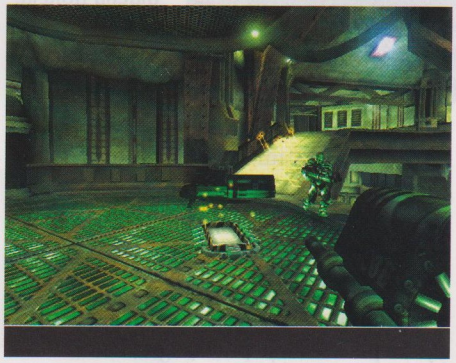
Kada počnete da igrate UT2003 prva stvar koju ćete uočiti jeste da on na neki način podseća na Quake III. Iako neki smatraju da je to prvenstveno zbog grafike, ja ipak mislim da se ove dve igre po tome neuporedive. To bi bilo kao da upoređujete neki BMW iz '69 sa najnovijim mercedesom CLK; jednostavno ne ide. Ima i drugih koji misle da je umetnički stil čini sličnim ova dva naslova. To mi već zvuči verovatnije, naročito ako podrobno pogledamo mape DM_Inferno, DM_Gael, DOM_ScorchedEarth i CTF_Magma. Sve četiri mape jasno predstavljaju simbiozu postindustrijskog i gotskog umetničkog stila, što je inače zaštitni znak id Softwarea. S druge strane mape na otvorenom se značajno razlikuju, prvenstveno zbog novog i superiornog Unreal enginea, te je dizajnerima ostavljeno daleko više prostora za umetničku slobodu. Ima tu i mapa koje liče na poneke iz UT-a, ima čak i originalnih UT mapa (jer su one izuzetno popularne među igračima).

Naravno, ne treba reći da je fizički model u UT2003 daleko superiorniji nego njegov prethodnik. Developeri su od oksfordske kompanije MathEngine licencirali Kharma fizički model i potom ga integrisali u Unreal kôd, dobijajući spektakularne rezultate. Upotrebom prostih "blokova" lako se dolazi do složenih sistema koji se ponašaju potpuno u skladu sa zakonima fizike. Možete stvoriti sve: naslagane sanduke, svetla koja se njišu ili vrata koja rafalom možete "skinuti" sa šarki, ogromne kamione ili likove koji će, kad su pogođeni metkom, padati niz stepenice baš kao i u pravom životu. Iako ovo daje potpuno novu dimenziju igrivosti, poenta nije u tome. Izgleda da je DE u UT2003 optimizovao brzinu igre, kretanje i skakanje tako da ona više podseća na Quake III nego na originalni UT. Smatram da je ovo promena na bolje, mada se obožavaoci UT-a verovatno neće složiti sa mnom.

Oružje u UT2003 je dosta unapređeno u odnosu na original: uravnoteženije je i specijalni efekti su bolji. Unesene su neke (ne preterano spektakularne) promene poput alternativnog (sporijeg) pucačkog moda iz Mini Guna, manjih izmena kod Rocket Launchera (sada se pre ispaljivanja mogu ubaciti samo tri rakete), itd. Ovo ipak jeste pozitivna činjenica jer bi bilo malo smorno da je sve ostalo baš isto. Moram da vam priznam da prosto obožavam svoj Rocket Launcher pa čak i sad kada mu je razorna moć nešto smanjena. Gađanje neprijatelja Lightning Gunom, dovršavanje posla sa Mini Gunom takođe je jako zabavno - a da ne spominjem Flak Cannon, Plasma i Link Gun. Što više igrate, naučićete da neko oružje cenite, a neko i da izbegavate. Ali tako je to u ovim online pucačinama iz prvog lica.







"Uporediti Quake III i UT 2003 bilo bi kao da upoređujete neki BMW iz '69 sa najnovijim mercedesom CLK; jednostavno ne ide."

Nismo zaboravili na single-player mod - on je skoro kvalitetan koliko i multiplayer. Botovi će vam predstavljati priličan problem, a ako povećate nivo težine i iskusniji igrači će se dobro preznojiti kako bi pobedili.

Najzad da kažemo reč dve i o vizuelnom aspektu, što me namah podseti zašto mi je PC omiljena igračka platforma. Kontinualan i visok broj frejmova na višim rezolucijama, uz vrhunske specijalne efekte karakteriše ovu igru. Jednostavno očaravajuće. Ako ste igrali demo provalićete da su u finalnoj verziji teksture veće rezolucije i detalji sastavljeni od većeg broja poligona. Sada imate mogućnost da detalje podesite i na high, higher i highest, dok su u demou oni bili ograničeni na normal. Zvučni efekti vas neće očarati u velikoj meri, pogotovo ako vas boli uvo za previše bombastične najave najavljivača, koji je bio tema mnogih debata još od izlaska demoa, međutim izgleda da se tim najavama pridaje mnogo veći značaj nego što to objektivno i zaslužuju.

Kao i uvek, neki će igru voleti, neki neće, ali niko nema prave argumenata kojima će pobiti čisto zadovoljstvo kad jednom počnete sa igranjem. U celoj priči kreativnost je svesno žrtvovana, ali tako je to kad postanete jedan od velikih. Potraga za većim tržištem obično znači smrt za inventivnost i otvara vrata mnogo strožem pristupu celokupnom dizajnu igre. Treba da znate da vam ni najmoćnija oružja neće pomoći da pobedite ako vam igra bude lagovala... da li je neko spomenuo naše provajdere?!? Ako imate sreće da vam je veza dobra, onda ćete osetiti svu lepotu igre, a sa svakim pingom ispod 100ms imaćete osećaj kao da igrate u LAN-u. Impresivno! Kako god bilo, za nas igrače je jedino bitno da je finalni proizvod izuzetno zabavan, a o ostalim stvarima neka se brinu drugi opsednuti grad, tehnika koja je bila poznata u ono vreme, ali ne baš popularna.

Uroš Jojić

DEVELOPER

Digital Extremes je osnovan 1993. godine a osnivač je James Schmalz. Na samom početku tim okuljen oko osnivača je napravio jednu od najuspešnijih shareware igara u istoriji, Epic Pinball, koja je kasnije i usavršena u Extreme Pinball i kasnije u Adventure Pinball. 2001. godine osnivaju Brainbox Games koji se bave isključivo pisanjem igara za konzole. Digital Extremes je najpoznatiji po naslovima Unreal i Unreal Tournament 2003, a trenutno rade i na Unreal Championship naslovu za Xbox. Sedište kompanije je u Londonu, koji se nalazi u Kanadi.

OCENA

PLUS: Izuzetno doterana online pucačina; fizički model, 3D, net kôd, mape, oružja... zabavno do bola.

MINUS: Kreativnost je ustupila mesto profitabilnosti; neke mape su pretrpane adrenalinima i zdravljima, najavljivač zna da smori - ali samo ako na njega obratite pažnju.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® VRLO DOBRO 89%

NHL 2003

"Ćeraj taj pak, sunce ti kalaisano!!"

Šta možemo očekivati od EA Sportsa? Prvenstveno, nakon velikog uspeha sa dosadašnjim naslovima, teško je verovati da ovaj izdavač/developer može napraviti neku grešku. Svake godine EA Sports nas prijatno iznenadi inovacijama koje uspešno spoji sa svojom svakom sportskom simulacijom. Do naše redakcije upravo je stigla kopija NHL 2003; još jedna verno dočarana simulacija hokeja. Ali koliko je zapravo bitna vizuelna draž? Tu mora biti još nečeg da privuče igrača...

GAME INFO

IZDAVAČ EA Sports
DEVELOPER EA Sports
ŽANR hokej
SAJT IGRE
MINIMALNA KONFIGURACIJA
P 300 MHz, 64 MB RAM, 3D accelerator, 700 MB HD
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
P 300 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, 3D accelerator

Koliko se sećam, od kada postoji NHL serijal, EA Sports se svaki put trudio da igra bude dostojna grafičkih standarda u vreme kada se pojavi na tržištu. Međutim, pored grafike, developer se uvek fokusira i na autentičnost igre. To podrazumeva detaljne opcije za podešavanje pravila igre, kao i gomilu parametara za određivanje težine igranja. Ono što se prvo primećuje u NHL 2003 jeste poboljšana mogućnost optimizacije protivničkog AI-ja. Pohvalno je da možete podešavati težinu AI-ja, ali to vam ne znači apsolutno ništa ako je AI generalno loš. Tako da ćete pored slilnih opcija, imati dosta problema pri optimizovanju AI rutine. Znači iako je EA Sports obećao unapređen protivnički AI, programeri baš nisu odradili posao kako treba. U prevodu, kako god podesite AI parametre, protivnički igrači će se ponašati manje više isto. Promene se mogu primetiti istinski jedino kod golmana.

Ne znam koliko vas je imalo prilike da proba hokej uživo, ali verujte mi na reč da igranje može biti jako zabavno. Naravno pod uslovom da ste odličan klizač, da znate osnovna pravila i da imate dovoljno dobru opremu. Kao neko sa vrlo lošim iskustvom (uglavnom zbog svoje omalene građe), mogu tvrditi da je hokej prilično bolan sport. U NHL-u 2003 tuča može biti jako bitan deo same igre. Znači moći ćete ponekad da ulazite u duele sa protivničkim igračima, i tada možete upotrebiti pesnicu. Tokom igre protivniku vrlo lako možete izbiti pak, ako protivnika sapletete štapom. Znači: pesnaja u vugla, a štap pod noge neophodni je moto svakog hokejaša.

"Znači: pesnaja u vugla, a štap pod noge neophodni je moto svakog hokejaša."

U slučaju da vas uhvati grč, možete tražiti od sudije da vam dâ jedan Midol. Međutim, ovom igraču treba nešto jače. Baralgin?

DEVELOPER

Electronic Arts predstavlja jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara. Sedište ove mega kompanije, osnovane 1982. godine nalazi se u Kaliforniji, u mestu Redwood City. EA proizvodi nose oznaku pet nezavisnih odeljenja: EA Games, EA Sports, EA Sports Big, EA.Com i Pogo.Com a kompanija je do sada dobila preko 700 priznanja za svoje igre, za sve postojeće platforme. U protekle četiri godine čak više od 50 EA naslova prodato je u preko milion komada svaki, što je izuzetan uspeh, a njihovo visoko mesto na tržištu ogleda se i u bruto prihodu za 2002. godinu.Prihod iznosi 1,7 milijardi dolara. U EA radi oko 3.600 ljudi, koji su zaposleni u predstavništvima širom sveta. EA je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): The Sims, FIFA, NBA, NHL, NASCAR, Need for Speed, Command&Conquer itd.

DODATNI INFO

The Great One

Igrač Wayne Gretzky je jedan od najvećih golgetera u čitavoj istoriji NHL-a. Nakon velikog broja uspešnih utakmica Wayne je pokazao da je dostojan nadimka The Great One. U 1.487 mečeva, Wayne je dao 894 golova i imao 1.963 asistencije što mu obezbeđuje ukupno 2.857 poena. Tokom svoje karijere Wayne Gretzky nije propustio nijednu All-Star utakmicu. Poslednja sezona ovog igrača bila je 1998/99. The Great One je ušao na NHL listu slavnih imena još 22. novembra 1999.

"Moj dečko je golman"

NHL istorija beleži izvesnog Patricka Roya, jednog od najboljih golmana na ledu. Dvadesetogodišnji Roy je najmlađi igrač koji je osvojio prestižan Conn Smythe trofej, kao plej of-MVP (most valuable player). Ovaj mlađani kanadski hokejaš igrao je u 10 All-Star utakmica.

Dobra fizika umesto dobrog AI-ja

Kretanje paka je recimo jedan od najboljih pokazatelja koliko je unapređen fizički model u NHL 2003, što se stvarno primećuje ako ste dobro upoznati sa prethodnim NHL naslovima. Po Internetu mnogi igrači masovno izražavaju svoje nezadovoljstvo. Većina kritika uglavnom se odnosi na single-player AI. Posle mnogobrojnih obećanja EA Sportsa da će igra imati unapređen fizički model, ipak je na kraju ostalo dosta propusta. Nedorađen AI će na momente igru učiniti izuzetno lakom. Ovde ipak moramo zameriti developerima što su se spetljali kod najbitnijih aspekata igrivosti u single-player modu da bi izbacili igru pre nove NHL sezone.

Novi interfejs vam pomaže da se lakše snađete u moru opcija

"Najpohvalnija inovacija na polju grafike, koja odmah upada u oči, jeste kompletno rekonstruisan i znatno poboljšan interfejs."

moto svakog hokejaša. Velika šteta je što ove tuče izgledaju vrlo jadno; animacije pokreta su dosta traljavo odrađene, što iznenađuje s obzirom da su se kod nekih drugih animacija developeri očigledno potrudili.

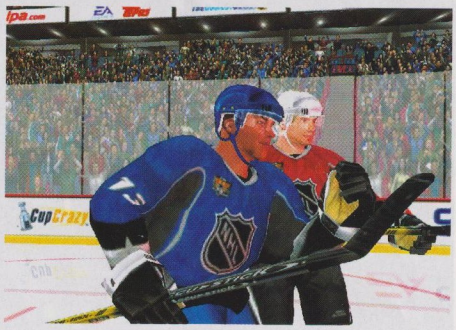
Što se grafike tiče, tu ima dosta poboljšanja. Kao i uvek, EA Sports se pobrinuo da igrači izgledaju realnije nego u prošlogodišnjem izdanju. Teksture modela su znatno bogatije, a pokreti su im mnogo prirodniji. Kada je već reč o pokretima, u igri se primećuju i obogaćeni potezi igrača (pogotovu kod golmana, koji se sad baca na sve strane ne bi li zaustavio pak). Jedino mi zaista nije jasno zašto su sekvence tuče onako siromašno urađene. Pritom, u igri se lako primećuju mane poprilično zastarelog fizičkog endžina, ali verujemo da to većini igrača neće smetati. S druge strane, najpohvalnija inovacija na polju grafike, koja odmah upada u oči, jeste kompletno rekonstruisan i znatno poboljšan interfejs. Inače ovo je prva simulacija EA Sportsa koja ima interfejs specijalno dizajniran za PC verziju - naspram svih prethodnih sportskih igara, gde je interfejs bio jednostavno portovan sa konzola. Još jedna lepa novina je takozvani Game Breaker. Ovo predstavlja specijalni mod kamere koja usporava kada se približite golu (nešto u Matrix ili Max Payne fazonu). Lepo, vrlo lepo.

Nismo uopšte sumnjali u kvalitete zvuka. Čitava zvučna podloga je odrađena perfektno, što se odnosi samo na kvalitet. Već posle nekoliko minuta igranja, nemaštovite, dosadne i na momente izuzetno iritirajuće opaske komentatora Dona Taylora, primoravaju vas da isključite čitav zvuk u igri. Srećom, postoji opcija da se ove opaske sklone, da vas ne bi smarale tokom igre.

U suštini, NHL 2003 ima sve ono što bi privuklo sve verne hokejaše. Čak u slučaju da su vam je ovaj sport potpuno nepoznat, ne bi bilo loše da igru probate, jer ona poseduje dosta opcija koje olakšavaju igranje i približavaju vas osnovnim pravilima hokeja. Verovali ili ne, ova igra je najzabavnija u multiplayer modu. Bilo da se opredelite za LAN ili Internet varijantu, uvidećete da NHL 2003 predstavlja pravi užitak kada se igra sa "živim" protivnicima (uostalom tako možete zaobići sve loše strane AI rutine). NHL 2003 je jedna od prvih igara koja koristi EA Sports Online (EASO) mrežu. Znači još jednom je neophodna dobra konekcija kako biste potpuno uživali u nekoj igri. S****e! Za kraj, ako ste NHL fan, možda će vas obeshrabriti činjenica da je EA Sports, u silnoj žurbi da izbaci igru na tržište pre početka NHL sezone, ostavio stare sastave timova. Jedino vam ostaje da se nadate da će EA izbaciti dodatni disk sa mogućnošću editovanja timova...

Uroš Pavlović

Dva centra su se dogovorili da nalemaju nesrećnog golmana. Simpatičan sporstki gest i sjajan primer hokejaškog ferpleja.



OCENA

PLUS: Još jedna verna sportska simulacija. Nov interfejs. Odličan multiplayer.

MINUS: Slab AI. Dosadni komentatori. Fizički endžin je dosta zastareo.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

THE GAME® VRLO DOBRO 79%

Beam Breakers

"Uvek ste želeli da budete Corben Dallas. Evo vam prilike..."

Ako među vama i ima neko ko nije odgledao filmove Blade Runner ili The Fifth Element, sada vam je pravi trenutak, jer vas Beam Breaker vodi u vrlo sličan sci-fi svet.

Godina je 2374. i vi se nalazite u Neo Yorku, u Americi. Velika Jabuka se mnogo promenila, a revolucionarni pronalazak antiGrav tehnologije zauvek je promenio saobraćaj. S obzirom da je život postao monoton, nekoliko bandi je počelo da održava ilegalne trke kroz najveći grad na svetu. E tu sad upadate vi. Zaboravite na zakon i red, moral, prethodno obrazovanje i unapred isplaniran život, od sada imate novu misiju u životu - da se priključite jednoj od bandi i da postavite novi brzinski rekord.

GAME INFO

IZDAVAČ JoWooD Productions

DEVELOPER Similis Software

ŽANR Trkačka

SAJT IGRE http://www.beam-breakers-online.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA
P-II 400 MHz 64 MB RAM, 16 MB 3D

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
P-IV 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D

Idilični grad Neo York bio je obasjan jutarnjim apokaliptičnim suncem. Građanima se predlaže da se danas namažu zaštitnim faktorom 10038.

" ... moram primetiti da solidna grafika ne uspeva da nadoknadi bezidejnu igrivost."

Međutim, trkanje po Neo Yorku nije baš jednostavno. Bez proračuna i veštine pilotiranja, brzo ćete zveknuti u obližnji soliter i završiti svoje putovanje. Trkanje će biti izazov za one koji ga vole, a ako na to dodate i neke vizuelne detalje, igra bi mogla biti i zabavna, da nema nekih propusta.

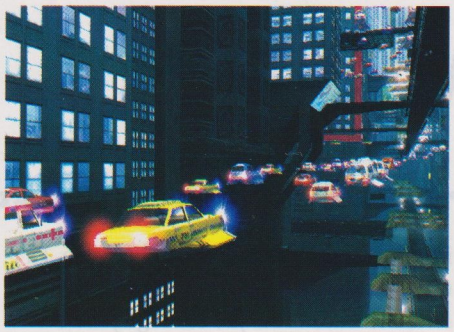
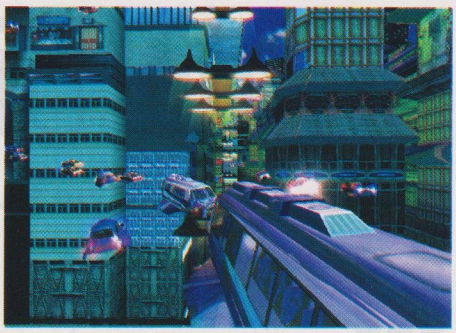
Brate, iz ove perspektive sam ja vozio pijan preko Durmitora kada smo nosili rakiju staroj majci pa smo zalutali negde kod Segedina

DEVELOPER

Similis je nemački developer i postoji od 1998. godine i bavi se razvojem zabavnog softvera. Počeli su prevođenjem popularne PC igre Settlers IIna Mac (prebacili su i PC hit Sheep). Rade igre za sve platforme, a poznati su i po PC igrama Beam Breakers i C.O.N.S.E.A.L. (još se radi). Tim trenutno broji oko tridesetak ljudi.

DODATNI INFO

- Film Peti Element snimljen je 1997. godine i u njemu se pojavljuju Brus Vilis, Geri Oldman, Mila Jovović, Ian Holm, Kris Taker, Luk Peri i drugi. Radnja je smeštena u futuristički Njujork, u 2259.godinu.
- Blade Runner je kultni film iz 1982. godine, režirao ga je Ridley Scott, a u filmmu igraju Harison Ford (Deckard), Rutger Hauer, Šin Jang, Daril Hana, Edvard Džejms Olmos i drugi. Radnja filma je smeštena u Los Anđeles u 2019. godinu.
- Smatra se da gradsko područje Njujorka danas ima oko 20 miliona stanovnika i ima gustina naseljenosti mu je 154stanovnika po kvadratnom kilometru.

"Zaboravite na zakon i red, moral, prethodno obrazovanje i unapred isplaniran život, od sada imate novu misiju u životu - da se priključite jednoj od bandi i da postavite novi brzinski rekord."

Broj zadataka u misijama je ograničen. Samo trkanje će posle nekoliko sati dosaditi i najupornijima, pa su tu i neke dodatne misije i tzv. modovi za preživljavanje. Ali na žalost, osim toga igra ne nudi više nikakve izazove. Likovi nemaju potrebnu dubinu i ne možete se za njih vezati ni na koji način.

Pozitivno je to što na raspolaganju imate mnogo vozila. Obilazeći kontrolna mesta, primetićete da je ovaj sci-fi grad zaista ogroman, a mogućnost da koristite prečice daje vam veću slobodu u kretanju. Usput možete pokupiti štit i turbo punjenja i time pojačati snagu svog vozila. Protivnici su vrlo vešti, pa se trudite da pravite što manje grešaka na "stazi". Okruženje je vrlo detaljno, a refleksije će pojačati doživljaj, pa ćete neretko lutati ulicama zaboravljajući na samu trku. Svetlosni efekti takođe su odlični, ali će vam za sve te vizuelne poslastice trebati jak PC.

Zvučni efekti nisu baš najbolji, a ni raznovrsni - zvuk motora i dosadna "futuristička buka", ali muzika je korektna.

Na kraju moram primetiti da solidna grafika ne uspeva da nadoknadi bezidejnu igrivost. Dizajn nivoa i vizuelno bogatstvo, mnogo vozila, svakako je za pohvalu, ali nije dovoljno da bismo ovaj naslov shvatili kao nešto više od puke trkačke simulacije, koja je smeštena u sci-fi okruženje

Uroš Pavlović

OCENA

PLUS: Grafika i ...
MINUS: ... ništa više od toga. Loši zvučni efekti
BAGOVITOST: Gluposti tu i tamo
UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 60%
IZNAD PROSEKA

BUDUĆNOST JE TU... SHiNE mega store

Divine Divinity

Warrior, Wizard or Survivor? Which fate is yours?

Mali belgijski developer Larian Studios napravio je Divine Divinity, jedan od retkih uspešnih pokušaja da se pomire dva ekstremna pristupa izradi kompjuterskog FRP-a. Pred nama je igra slična Diablu 2; igra koja ima solidnu priču, istraživanja, puno NPC-eva, questove i traži mnogo sati igranja ispunjenog napetom atmosferom. Naravno, tu je i stari dobri sistem klanja neprijatelja i sakupljanja predmeta, veština, Exp-a i sve ono zbog čega ste poželeli da uradite plastičnu operaciju na kažiprstu, kako biste mogli brže da klikćete tim levim dugmencetom miša.

GAME INFO

IZDAVAČ CDV Entertainment
DEVELOPER Larian Studios
ŽANR Akcioni FRP
SAJT IGRE http://www.divinedivinty.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII - 500, 32 MB RAM, 8 MB SVGA
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII - 500, 128 MB, 16 MB 3D karta

Dakle, vi ste ratnik, mag ili avanturista (zapravo lopov, ali 'ajde da se ne vređamo); razlike između polova su samo u početnim veštinama. Razlika između klasa je također pitanje nijansi, budući da su sve veštine (a ima ih mnogo) dostupne svim likovima. Pa opet, udarac iz okreta je isključivo ratnička fora, dok čučati i šunjati se mogu jedino lopovi. Svaka karijera ima četiri dela sa po osam različitih veština koje treba da savladate na kraju svakog nivoa iskustva. Kao i u Diablu 2, svaka veština ima svoj stepen jačine, a svaki sledeći zahteva sve viši nivo iskustva. Ono što je presudno, poeni iskustva se stiču tumaranjem i tamanjenjem svega što se kreće (udri zeku!), ali pozamašan deo Exp-a stiče se rešavanjem mnogobrojnih problema sa kojima se susreću stanovnici sveta Rivellona. Naravno, kao šlag na torti, očekuju vas sve same slatke dileme: da li da podignete Stength, Agility, Inteligence ili Constitutuion. Vitality i mana, jačina napada i odbrane, direktno zavise od vaših osobina, a oklop i šteta koju nanosite zavisi i od predmeta koji su u Diablo stilu, ali umereniji.

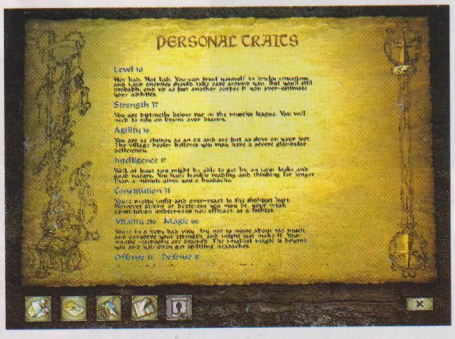
Priča je sjajna, avantura počinje nenametljivo i razvija se veoma sporo, čime omogućava da se priviknete na igru, istražite okolinu, ali i da upadnete u više frke nego što ste se nadali. Tek kasnije postaje jasna veza vašeg lika sa fenomenalnom intro animacijom. Naime, kao što legenda kaže, nekad je postojao veliki zli lik

"Divine Divinity je jedan od retkih uspešnih pokušaja da se pomire dva ekstremna pristupa izradi kompjuterskog FRP-a."

A kada naša heroina nanjuši krek... Heroina - krek... hm

DODATNI INFO

- U igri ukupno ima 480 nivoa veština; 96 veština, a svaka od njih u po pet nivoa.
- Preko 100 čudovišta i 150 NPC-likova (sa kojima možete razgovarati) pozdraviće vas kada se nađete u Divine Divinity svetu, a sve njih karakteriše sasvim jedinstveno ponašanje.
- Ceo Divine Divinity svet sastoji se od preko 20.000 skrinova. Malo li je...
- U igri ima i životinja: pacova, leptira, krava, zečeva, mačaka, a dopašće vam se i smena dana i noći, magla i kiša, oluje sa gromovima i naravno sunce.
- Jedan sat u svetu Divine Divinityja prođe za 3 minuta, pa tako ceo dan prođe za 72 minuta; u tom periodu prisustvovaćete smeni dana i noći.
- Po mišljenju mnogih igrača postoje određene veštine u igri koje, iako izgledaju bitne, u principu ne znače mnogo - koje su to moraćete da provalite sami.



Okupili smo se ovde da podržimo našeg predsedničkog kandidata, tigrastu papigu iz beogradskog ZOO vrta

"Naravno, neki pacer od čarobnjaka je našao način da se mega-zlikovac zarobi, ali budući da nije nikada uništen, zlikovac se konačno oslobodio i počeo ponovo da teroriše narod."

koji je okupio neuništive horde demona itd. Naravno, neki pacer od čarobnjaka je našao način da se mega-zlikovac zarobi, ali budući da nije nikada uništen, zlikovac se konačno oslobodio i počeo ponovo da teroriše narod. Vi ste heroj koji, navikavajući se na svet oko sebe, shvata da je zapravo jedan od božanskog trojstva (eto objašnjenja za naslov igre!), čija je sudbina da konačno utamani lorda Haosa i spasi svet od bede. Dok to ne obavite, čekaju vas lokalni problemi. Tu ima tipičnih "idi donesi", ali i veoma kompleksnih questova koji imaju svoje pod-questove; ceo sistem toka priče je obiman, ali ne i glomazan, što je svakako plus u ovoj igri.

Divine Divinity vam nudi do sada retko viđen sistem koji je stavlja svet na vaš dlan, a u isto vreme veoma logičan sled stvari pomaže vam da se rukovodite njima i postepeno rešite jedan po jedan zadatak. Naravno, ako želite maksimum, onda je neophodno da zavirite u svaki ćošak, kliknete na svako drvo i ubijete i poslednjeg orka. Isto tako, za svaku pohvalu je i sistem odnosa prema ostalim likovima u igri. U zavisnosti od vaše reputacije, dijaloga, postupaka i sl. drugi će vas mrzeti, voleti ili vam se diviti. Trgovina je odlično predstavljena, po principu trange-frange. Kao što i dolikuje jednoj srednjovekovnoj zabiti kao što je Rivellon, novac je retkost, ali se trgovina može obaviti trampom.

Grafika je 2D (što bi neki rekli 2D i po), i potpuno zadovoljava sve kriterijume. Dizajn mâpa, likova i protivnika je više nego zadovoljavajući, tako da ceo svet izgleda ljupko i uverljivo. Ženski likovi izgledaju bajno, a veseli Belgijanci su ubacili i mogućnost ljubavnih trenutaka u samoj igri (uglavnom muvanje i animacija poljupca). Jedan savet, u maksimalnoj rezoluciji 1024x768 igra je pregledna, ali su neki predmeti sitni, a oštrina slike ponekad ima kontra-efekat, naročito u trenutcima žestoke borbe. Imam utisak da igra najbolje izgleda u 800x600, gde možete da se divite oblinama svog lika (bilo muškog ili ženskog), detalji postaju jasniji iako na uštrb preglednosti i neznante pikselizacije. Igra takođe podržava i neke starije grafičke modove. Zvuci i glasovi su podnošljivi. Čini mi se da su zvuci borbe mogli da budu manje monotoni, a efekti magija, pa, recimo bučniji. Naravno, niko se nije dosetio da promeni zvuk zveckanja zlata i slične specijalne efekte koji su ostali nepromenjeni još od Diabla, ali šta je tu je. Ambijentalna muzika nije loša, ali zvuci prirode ne dočaravaju utisak divljine.

Igra obiluje simpatičnim detaljima, počev od nedužnih životinja, preko zaljubljivanja, do leptirića i mućkanja magija i napitaka. Sama količina materijala za igru, kao i poznat nam borbeni endžin, čini nas usresređenim na avanturu. Ako se uzme u obzir nedostatak pravih FRP naslova, onda je Divine Divinity zaista božanstven. Ali ako ste igrač istančanog ukusa, bolje se vratite pravom "živom" role-play-u.

Ranko Trifković

Ikarina slušaj: koliko sam ti puta rekao da plastične operacije ne utiču na aerodinamiku. Jes' da prkose gravitaciji, ali to ponekad nije dovoljno.

DEVELOPER

Larian Studios je mala developerska kompanija koja se nalazi u mestu Oudenaarde u Belgiji. Kompanija je u privatnom vlasništvu, a Divine Divinity im je prva značajnija igra.

OCENA

PLUS: Odlično primenjena iskustva Diabla na pravi FRP. Priča se lepo odvija po questovima. Mnoštvo ljupkih detalja

MINUS: Poprilično se sporo razvija za jednog prosečnog igrača željnog krvi, moglo je da bude više animacija u borbi.

BAGOVITOST: Stabilna

UHODAVANJE: Brzo

The GaMe®

SOLIDNO

78%

Empire Earth: The Art of Conquest

Ipak još nije došlo vreme za naslednika Age of Empires

Kada je 2001. godine Rick Goodman sa ekipom iz Stainless Steel Studiosa napravio originalnu igru Empire Earth, verovatno nije pretpostavljao da će ona postati jedna od najpopularnijih strategija; igra je pružala vrhunski RTS užitak i obuhvatala skoro svaki značajniji period postojanja čovečanstva. Naravno, RTS žanr ne bi bio ono što jeste da ne crpi beskrajnu inspiraciju u istorijskim činjenicama, pa je tako posle nepunih godinu dana došlo vreme za skup dodatnih misija koje obuhvataju tri nova poglavlja ljudske istorije. Pred vama se nalazi Empire Earth: The Art of Conquest.

GAME INFO

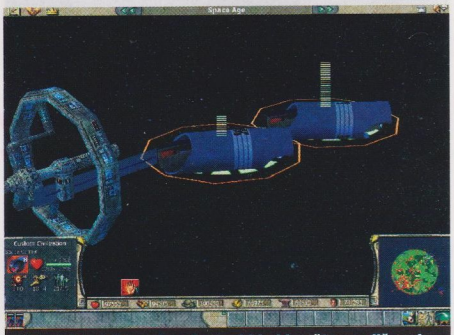
IZDAVAČ Sierra
DEVELOPER Mad Doc Software
ŽANR RTS
SAJT IGRE
http://www.empireearth.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-300, 32MB RAM, 500MB HDD
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 128MB RAM, 1.5GB HDD

Prva kampanja vas vraća u doba velikog Rimskog Carstva i počinje vladavinom Sulae, jednog od najokrutnijih vladara koje je Rim ikada video. Iako na tržištu ima i drugih strategija koje se bave ovim periodom istorije, ideja da se ponovo vratim u to vreme mi je bila intrigantna; velike bitke i celokupna atmosfera zaista umeju da me navuku. Posle Rima čeka vas Pacifik kampanja koja vas vraća u bližu prošlost, u vreme bitaka za Gudalcanal, Iwo Jimau, Midway itd. Na kraju, u azijskoj kampanji, odigraćete dosta misija smeštenih na Zemlju, Mars ili u otvoreni svemir. Zanimljivo je da ćete vi igrati uz tzv. U.F.A.R (United Federation of Asiatic Republics) i kao lider novooformljene dinastije koja upravlja ujedinjenom federacijom boraćete se za resurse, politički uticaj, ali i za sopstveni opstanak. U ovoj trećoj kampanji imaćete prilike da isprobate i neke nove svemirske jedinice poput krstarica, transportera itd. Nažalost, zahvaljujući svojoj linearnosti najveći broj misija vam neće dozvoliti da isprobate razne taktike i strateške pristupe, što svakako umanjuje efekat. Verujem da će većina igrača tražiti nešto više, pogotovo oni

" Svaki, pa i najmanji sukob tokom misija, vrlo je intenzivan i uzbudljiv, pa će i zadovoljstvo pri suočavanju sa neprijateljem biti veće."

Atlasi iz MechWarrior:
Mercenaries (igra napravljena tamo negde oko 96-97) su zalutali u ovaj Empire Earth dodatak

Zašto me ovo neodoljivo podseća na gej paradu u Berlinu?



Kjubrik bi plakao od muke kad bi video šta uradiše od njegovih svemirskih letelica iz Odiseje 2001.

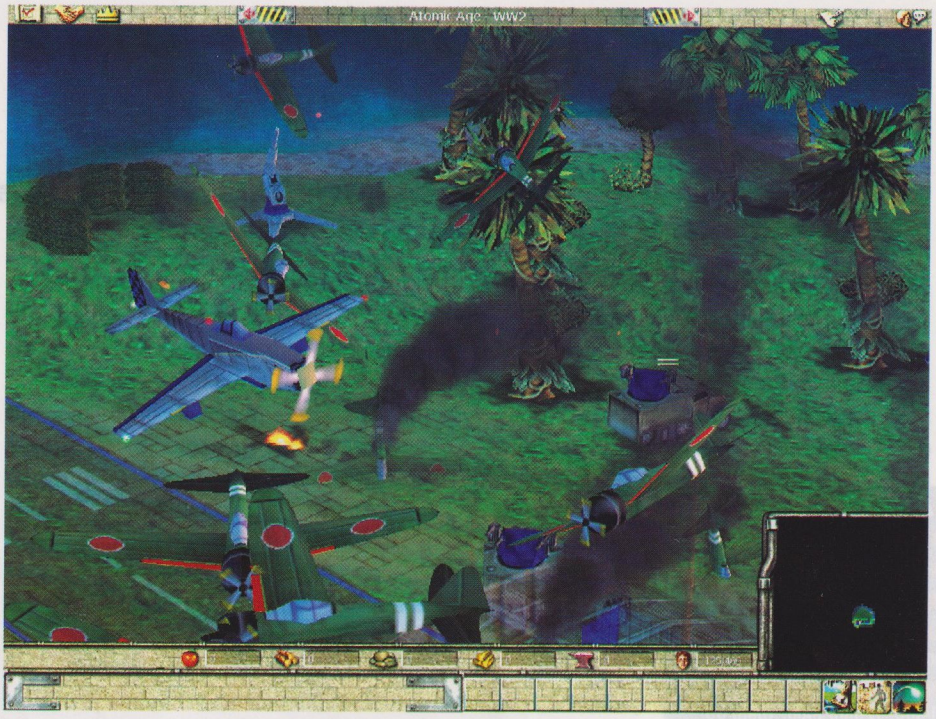
DODATNI INFO

- Od avgusta 1942. do februara 1943. japanske i američke snage vodile su iscrpljujuću borbu i na kopnu i na moru kako bi preuzele kontrolu nad važnim trgovačkim pomorskim putem koji vodi ka Australiji, poznatim pod imenom Guadalcanal.
- Najveća kombinovana vazdušno-pomorska bitka u istoriji odigrala se 4. i 5. juna 1942. godine kod ostrva Midway na Pacifiku, kada su američke snage uspele da za manje od 48 sati potope četiri najjača japanska nosača aviona i na taj način utru put ka akcijama na tlu Azije.
- Amerika je 1945. godine naumila da zauzme ostrvo Iwo Jima u južnom Pacifiku i da tamo uspostavi vazdušnu bazu iz koje bi mogla da dejstvuje po Japanu. Operacija koja je trebalo da traje samo četiri dana, produžila se na čitavih 30. Ukupan broj žrtava i na jednoj i na drugoj strani je bio oko 35.000. Strašno.
- U toku razvoja igra je prošla na desetine hiljada sati testiranja kako bi se osiguralo da će sve raditi kako treba i developeri su više nego zadovoljni konačnim rezultatima.
- Igra Empire Earth uključujući i ove The Art of Conquest kampanje obuhvata 14 epoha ljudske istorije, koje se vremenski rasprostiru od pola miliona godina pre naše ere, do u budućnost, tzv. Nano doba (2200. godina).

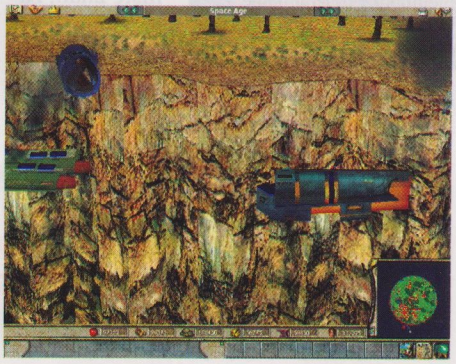
koji željno iščekuju nešto sveže i originalno u domenu RTS igrivosti.

Sve tri kampanje vam ostavljaju vrlo malo prostora da doživite sve one finese koje je trebalo da oplemene igrivost. Ponovo se javlja problem linearnosti koji vašoj civilizaciji ne dozvoljava da se usavršava i napreduje. I zaista, nema onog zadovoljstva da vidite kako vaše društvo postepeno napreduje, ojačava i na kraju dođe glave svim onima koji vam se suprotstave (kao na primer u Age of Empires). Pored toga u nekim misijama većina opcija, jedinica i građevina nisu dostupne?!? Prilično trulo s obzirom da se kampanje sastoje od po samo šest misija.

Ako tražite značajnija poboljšanja i inovacije, bićete razočarani jer ih ovde praktično i nema. Nekoliko bonusa, i po neka nova jedinica tu i tamo jeste sve što ćete videti. Na primer, u rimskoj kampanji igrač sada pomoću opcije "osiguranje" može da



" U azijskoj kampanji, odigraćete dosta misija smeštenih na Zemlju, Mars ili u svemirska prostranstva."



povrati deo resursa pošto izgubi jedinicu u borbi. Ova opcija može biti vrlo korisna (ukoliko vam se ukaže prava šansa da je isprobate). Neke od misija u budućnosti karakteriše i zanimljiva mogućnost da zamaskirate jedinice, pa čak i veće građevine. Ali, šta to vredi, kad nijedna od ovih stvari nema nikakvog uticaja na igrivost.

Jedna od stvari koja će vam možda i najviše smetati u ovim dodatnim misijama jeste nedovoljno doteran AI. Kako god da definisali ponašanje svojih jedinica, one će stalno jurišati na neprijatelja, ne pridržavajući se vaših naređenja, a na to dodajte i probleme sa pronalaskom prave putanje, pa je "oduševljenje" još veće. Bojni brodovi, fregate ili slične veće jedinice imaju dosta problema sa zauzimanjem prave formacije, a često se dešava da jedna drugoj blokiraju putanju što na momente deluje komično.

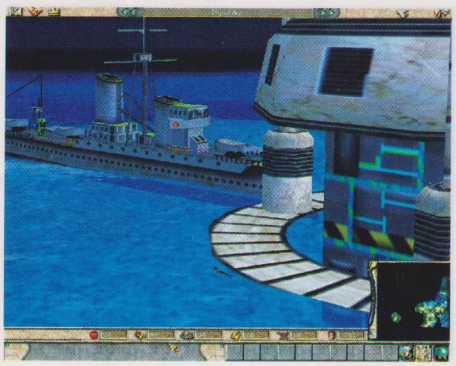
Vizuelni aspekt nije poboljšan, ali je teren bolje dizajniran. Zahvaljujući inteligentnom rasporedu uzvišenja, šuma i velikih zaravni, igrač tokom bitke ima mogućnost da izabere mnogo taktika, a sve dok previše ne zumirate i modeli u igri izgledju odlično. A što se zvuka tiče, sve je po starom: ambijentalni efekti i zvuci su ostali potpuno isti. Uzgred, da li ste nekad čuli zrikavce koji zriču i vukove koji zavijaju... na Marsu?

Pošteno rečeno, ovaj skup dodatnih misija pod imenom Empire Earth: The Art of Conquest nema očekivani kvalitet. U poslednje vreme može se primetiti tendencija da se pojavljuju dodatne misije koje ne donose ništa novo u aspektu igrivosti, nego čak uspevaju i da pomrače sjaj i slavu originala (najbolji primer za to je Alien vs. Predator 2; Primal Hunt). Ipak ovo ne znači da se igrajući Art of Conquest nećete zabaviti, naročito ako spadate u obožavaoce originalne igre. Dodatne kampanje su u meni probudile neka lepa sećanja koje vezujem za original, ali mislim da je za tih nekoliko uspomena 30 ipak prevelika cifra.

Uroš Pavlović

DEVELOPER

Mad Doc Software je osnovan novembra 1999. od strane Dr. Ian Lane Davis-a, bivšeg direktora i jednog od glavnih programera u Activision-u. Godinu dana kasnije iz Santa Monica-e prelaze u Masačusets i rade igru Star Trek Armada za Activision, koja je postala najprodavanija Star Trek igra svih vremena. Avgusta 2000 rade i drugi deo Armada-e. Kuriozitet je da su uradili i jednu WAP igru (za mobilne telefone) Jamdat Wap Golf. Marta 2002. su završili i izdali Jane's Attack Squadron, popularnu ratnu simulaciju letenja. Trenutno uz još neke developere rade na dodatnim misijama za Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory.



OCENA

PLUS: Azijska kampanja ima zanimljivu priču. Igra će vam se dopasti u globalu, ako vam se svideo original

MINUS: Apsolutno nikakvih novina koje bi poboljšale originalnu igru.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Brzo

The GaMe® OK

51%

Prisoner of War

Ako se pokažete kao dobri, možda vas i dočekaju Yvette i Mimi, a neke možda i poručnik Gruber

Kompanija Codemasters je u poslednjih nekoliko godina bila vrlo vredna i na tržište izbacila podosta igračkih naslova, kako za PC tako i za konzole sledeće generacije. Mi smo nedavno imalli priliku da odigramo Prisoner of War, njihovu najnoviju šunjačinu iz trećeg lica i to u dve verzije: za PC i za Xbox. Šunjačine su, ako niste znali, za one koji vole da se šunjaju, prikradaju, pentraju po zidovima, skrivaju i smucaju po nemačkim logorima za ratne zarobljenike - (POW-logorima), ako uopšte ima takvih.

GAME INFO

IZDAVAČ Codemasters

DEVELOPER Wide Games

ŽANR Akciona Avantura

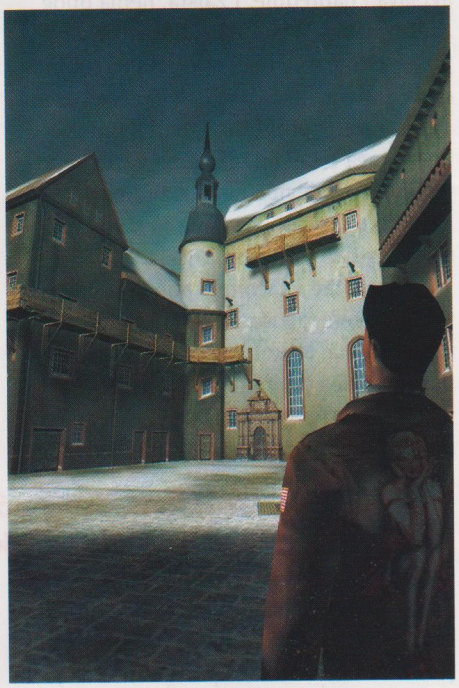
SAJT IGRE http://codemasters.com/pow/usa/home.htm

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII-500, 128MB RAM, 16MB 3D

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 256MB RAM, 32MB 3D

Misije koje vas očekuju veoma su teške. Morate se sakriti iza žbunja, puzati po tunelima i ispod baraka, i ispod kreveta, te uraditi još puno toga kako vas ne bi uhvatili. Na primer: možete da drpite i obučete nemačku uniformu i na taj način postanete neupadljivi. Takođe, morate uzeti u obzir i koje je doba dana najpogodnije za izvršenje određenog zadatka - vreme posle jutarnje prozivke, posle vežbanja, ručka, posle večernje prozivke ili posle gašenja svetala.

Inače AI je vrlo dobar i stalno ćete morati da se krećete na vrhovima prstiju. Stražari mogu da vide i čuju bukvalno sve, a za uzbunu u logoru treba im vrlo malo vremena; da ne spominjem da u slučaju da vas vide prvo pucaju, a posle pitaju ko je. Stone na svu sreću može koristiti puno pomagala; imalin (koji služi za noćnu kamuflažu), kamenčići (služe za odvraćanje pažnje stražarima) itd. Pored svih ovih olakšica, izabrati pravu putanju u logoru u kom sve vrvi od nemačkih vojnika i oficira, vrlo je izazovan zadatak - nešto poput probijanja u Commandos serijalu. Nemački oficiri se ističu svojom visprenošću pa je bolje da se klonite područja po kom oni patroliraju.



"Iako je svestan da je logor izuzetno obezbeđen i zaštićen, Stone očajnički želi da pobegne... ."

Priča počinje ovako: posle rušenja aviona nakon neuspele izviđačke misije, kapetan Stone (tj. vi) padobranom se spušta na nemačku teritoriju i ubrzo biva uhapšen i odveden u obližnji POW-logor. Iako je svestan da je logor izuzetno obezbeđen i zaštićen, Stone očajničku želi da pobegne, i posle jednog propalog pokušaja bekstva, premeštaju ga u Stalag Luft, POW-logor sa još jačim merama obezbeđenja. Priča se odavde nastavlja serijom neočekivanih obrta. Priča u Prisoner of War je takva, da će držati vašu pažnju i pozitivno uticati na dinamiku igrivosti, a razvoj priče je direktno vezan za izvršavanje zadataka.

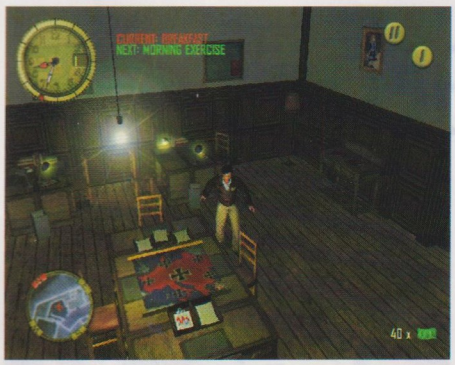
Zahvaljujući tome što je igra prvo napravljena za Xbox, pa onda portovana na PC, u našoj PC verziji očigledan je nedostatak nekih finesa pri kretnji kamere. Optimizacija kontrola i prilagođavanje kombinaciji tastatura/miš traljavo je urađena, pa je, bez obzira na to kako ste konfigurisali tastere, kontrola povremeno zaista

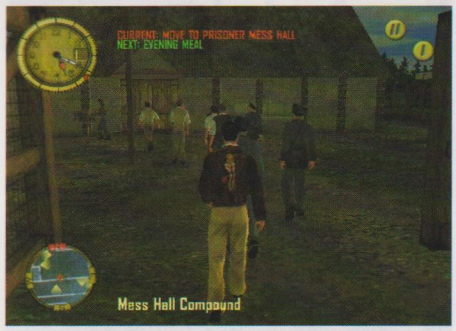
DEVELOPER

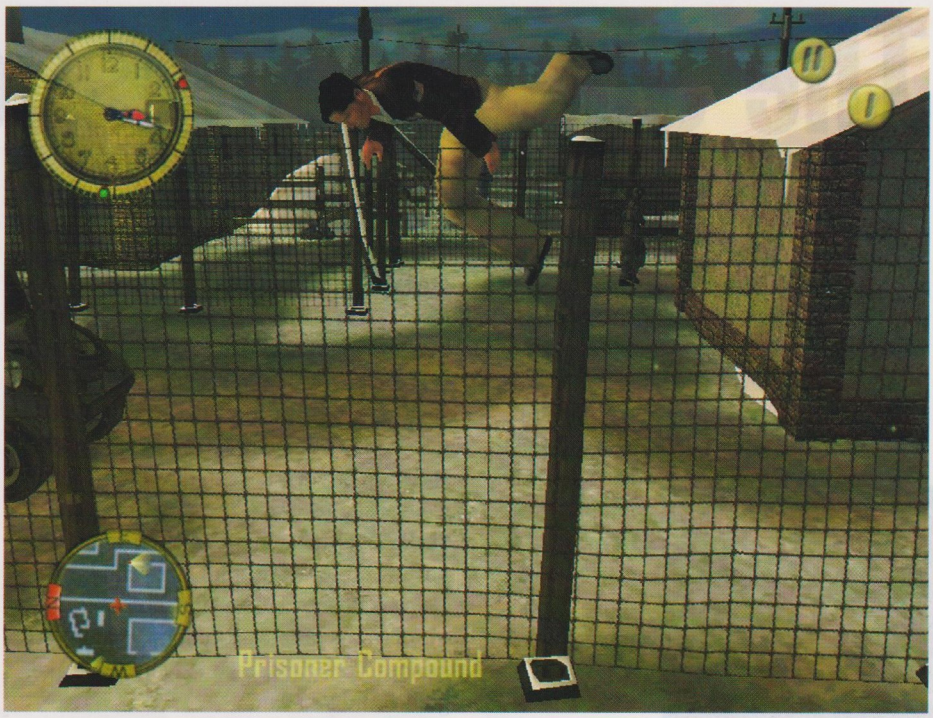
Wide Games je nastao 1999. godine kada je sedmorica Engleza, zaljubljenika u video igre odlučila da kreira bolje i zanimljivije igre. Pokupili su se i preselili u buntovnički Brajton na britansku obalu i trenutno u svom sastavu imaju oko 25 mladih entuzijasta. Za njihovo ime se do sada vezuje samo igra Prisoner of War koja je rađena i za PC,PS2 i Xbox; u pripremi je i naslov Rush Club, urnebesna urbana avanturistička jurnjava.

DODATNI INFO

- Kapetan Lewis Stone, ima 32 godine i pomalo drčan stav poput svakog Amerikanca koji se nađe u logoru, a misli da je biti Amerikanac božanski dar.
- Pukovnik Roger Harding ima 37 godina i pripadnik je engleske armije; voli da radi potpuno sam, arogantan je i ne podnosi ničije savete.
- General Stahl je pripadnik Vermahta, ima 46 godina i vrlo je bogatog porekla. Vlada okrutno i nemilosrdno. Pomalo je psihički nestabilan i nervno labilan (nadam se da ovo nije pleonazam).
- Svaki lik u igri ima svoj jedinstven personaliti i glas, a AI donosi neka nova rešenja u aspektu odnosa sa drugim likovima.
- U većini logora za ratne zarobljenike snage Sila Osovine su se prema zarobljenicima odnosile sa relativnim poštovanjem. Što je čin zarobljenika bio viši to je i odnos prema njemu bio dostojanstveniji. Naravno, stražari i zraobljenici nisu zajedno išli u provod - ipak je to bio rat.





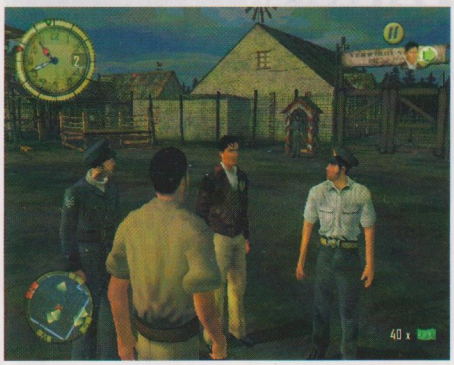


"Tokom svojih ponoćnih šetnji po zatvoru često ćete koristiti imalin, ali ne za cipele."

čudna, što može da utiče na tok igre. Dešava se i da se kamera sama od sebe pomeri, pa ste, dok je vratite na staru poziciju, ili već mrtvi ili ponovo u pritvoru.

Što se tiče grafike Prisoner of War ima šta da ponudi. Kao prvo, modeli stražara i zatvorenika kvalitetno su animirani, efekti vremena su realistični, a tu je i smena dana i noći, što sve doprinosi vizuelnom užitku. Noću je logor osvetljen jakim reflektorima, a vide se i svetla baterijskih lampi koje nose stražari, a to pored realističnosti dodaje i notu napetosti. Na sve to dodajte i da glavni lik ostavlja tragove po tlu, dah mu je vidljiv kada je hladno i slične stvari. Dizajneri su zaista u velikoj meri uspeli da dočaraju atmosferu pravog logora za ratne zarobljenike.

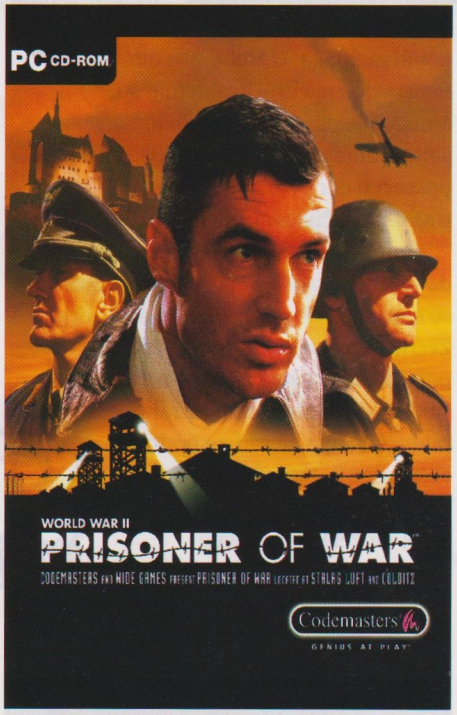
Pozadina vapi za bogatijim teksturama, a i refleksije na objektima su minimalne. Najveći problem je što skoro svi stražari izgledaju isto. Posle kraćeg lutanja po logoru shvatate da ste zatočeni na mestu koje čuvaju "klonovi". Monotoniju razbija poneki debeli stražar ili pojedini oficiri, ali to je sve.



Muzika je odlična i dobro se slaže sa akcijom na ekranu, ali su dijalozi prilično neubedljivi. Sinhronizacija nemačkih vojnika i oficira je vrlo loša i povremeno zaista smara. Uzgred, postoje i određena preterivanja koja donekle umanjuju autentičnost ratnog okruženja. U pokušaju da dočaraju pravu atmosferu logora za ratne zarobljenike iz perioda drugog svetskog rata, developeri su ispustili iz vida neke bitne stvari. Na primer, glavni lik u igri, Stone pravi je šmeker, faca sa prkosnim stavom koji 'ladno ismeva nemačke stražare, i to direktno u lice. OK, znam da ni igra, a ni film ne moraju da idu u krajnosti pri dočaravanju autentične atmosfere, ali ne znam u kom bi to logoru ratni zarobljenici mogli da podj**avaju stražare, a da ne popiju metak u čelo? Baš bih to voleo da vidim.

Ukratko, Prisoner of War je vrlo dobra šunjačina iz trećeg lica, ispunjena akcijom, napetošću i sa dovoljnim brojem misija koje će vas zaokupirati nekoliko dana. Igrajući PoW sagorećete nekoliko moždanih ćelijica, a sve u želji da koristeći Stoneove veštine pobegnete iz logora. Samo pazite, povremeno igra postaje i preteška. Onih nekoliko spomenutih nedostataka u vizuelnom smislu i nespretno odrađene kontrole ne bi trebalo da vas spreče da isprobate ovu zanimljivu akcionu avanturu.

Uroš Pavlović



OCENA

PLUS: Dobra priča. Odlična struktura misija. Moćan AI - zahteva dosta umešnosti.

MINUS: Za prosečnog igrača možda i preteška. Jadne teksutre i refleksije. Nemci su svi klonirani, a sinhronizacija im je užasna. Kretanje kamere i kontrole zahtevaju privikavanje.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 80%

VRLO DOBRO

The Sims Unleashed

Pa ako se oslobodilo, zovite šintere!!!

Odmah da se razumemo, ako niste ljubitelji simpatičnih Simsa, zaobiđite The Sims Unleashed, jer se radi o još jednom dodatku ove igrice: Igra zahteva osnovni The Sims paket, a posle polučasovnog instaliranja, na hard disk vam se smesti još 950mb. Međutim, ako ste vatreni fan malih elektronskih čovečuljaka, igrica donosi mnoge interesantne detalje. Glavna tema Livin' Large bila je egzotična arhitektura, House party se bavio žurkama uz mnoštvo novih melodija. U Hot dateu odnosa među Simsovima je više i kvalitetniji su, a unapređen je downtown odeljak. Vacations vam je omogućio da otputujete i bio je posvećen deci. Sada je pred vama Unleashed, čija tema su - kućni ljubimci.

GAME INFO

IZDAVAČ Electronic Arts
DEVELOPER Maxis
ŽANR Upravljačka simulacija
SAJT IGRE
http://www.thesims.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII - 350, 64 MB RAM, 2 MB SVGA
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII - 500, 128 MB, 8 MB 3D karta

Osim mačaka i pasa lutalica koje možete da mazite, hranite ili oterate, oko kuće vam se smucaju rakuni, zečevi, miševi i druge zverke. Rasnog ljubimca možete da poručite iz društva za zaštitu životinja (morate ih zvati da istrebe rakune, budući da igra za sad ne podržava sačmaricu.). Naravno, tu je i prodavnica kućnih ljubimaca u kojoj možete da nabavite egzotične ljubimce kao što su iguana, papagaj, kornjača i ostali drugari (aligator iz klozeta nije za sad uključen u spisak). Uz životnje stižu i nove obaveze, čišćenje i treniranje. Ako sami ne umete da vežbate kucova, moraćete da unajmite stručnjaka. Većina od 125 novih predmeta u vezi je sa domaćim životinjama. Tu su stalak za papigu, kavezi, terarijumi, hranilice, specijalne činije za vašeg Reksa i sl. Svaka životinja ima mogućnost da uspostavi odnos sa drugim Simsićima. Kao što svaka osoba u The Sims ima trenutni i trajni status prijateljskih ili neprijateljskih odnosa s drugima, tako i životinje polako grade odnos sa vama.

Pored životinja možete se baviti i biljkama, naime, Unleashed pruža mogućnost da vrednim radom u svojoj bašti (novi objekti, novi objekti...) uzgajate pradajz, šargarepu ili grašak. Kada povrće sazri, možete ga prodati na pijaci ili staviti u zamrzivač. Kako se biljne vaši brzo okupljaju, a vi nemate (ah!) sačmaru, preporučujem vam da dobavite treniranog džukca.

The Sims Unleashed pruža više mesta za vaše Simse, također donosi mogućnost da preselite zone, i tako izbrišete strogu granicu između periferije i centra grada. Dodate su nove zgrade, Internet kafe, lepi parkovi za šetanje vaših spodoba, pijaca i poljoprivredna apoteka. Postoji i pet novih profesionalnih oblasti sa ukupno 50 zanimljvih zanimanja. Sada vaši Simsi mogu da uđu u svet kuhinje, visoke mode, medicine (veterinar?), obrazovanja (profesor), a mogu i da postanu junaci u cirkusu.

"Osim mačaka i pasa lutalica koje možete da mazite, hranite ili oterate, oko kuće vam se smucaju rakuni, zečevi,

Grafika je ostala ista, zvuci su kao i uvek veoma ljupki, a naročito kada se igrate sa macom. Životinje imaju svoju slobodnu volju, a meni je bilo posebno drago kada sam video macu kako juri svoj rep (Bože, kakav idiot - prim. ur.). Simse suprotnog pola sada možete da muvate dok šetate ljubimca ili dok se hvališete mladuncem. Ovaj metod muvanja u životu provereno radi, zašto ne probate u The Sims!? Čekajući The Sims Online, Unleashed je vredan naslov, ali samo za vas fanatike.

Ranko Trifković

OCENA

PLUS: Vredni dodaci, čitav novi aspekt igranja uz životinje. AI rutine ljubimaca i štetočina su poprilično simpatične.

MINUS: Ne donosi nikakve radikalne promene. Grafika je ostala potpuno ista. Imam osećaj kao da su uz životinje ostale novotarije dodali tek da opravdaju 950 mb vašeg prostora. Premalo modela za iste vrste životinja.

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 75%
SOLIDNO

Da li imate kog afričkog gnua na lageru?

Startovao sam komšinicu, ali izgleda da se opire.

DODATNI INFO

- The Sims ime i sve oko njih, predstavlja najprodavanije ime u svetu video igara.
- Mogućnost uvođenja životinja u Simse nije bila želja samo vernih igrača već i samih developera koji rade na razvoju ovih naslova, koji su sa oduševljenjem prihvatili odluku.
- Pri izboru pasa moći ćete da birate između vučjaka, dalmatinca, francuskog buldoga, koker španijela, labradora, biglsa i avlijanera. Razlike postoje, a izbor je na vama.
- Naslov The Sims je najprodavaniji naslov u istoriji video igara, prodat je u preko 7 miliona primeraka, a svi Sims naslovi su zbirno prešli cifru od 14 miliona. Sad uzmite u obzir prosečnu cenu od 35 dolara (expansion pack su nešto jeftiniji) pa vidite koliko je to para. Bravo za EA i Maxis.

DEVELOPER

Maxis je jedna od najzaposlenijih developerskih kompanija ako ni po čemu drugom onda po tome što rade igre iz večitog Sims serijala. Do sada su uradili pregršt Sims igara samo za PC platformu, a s obzirom da je to najprodavanija igra svih vremena cenimo da je kompanija dobrostojeća. Maxis sada u stvari predstavlja odeljenje velikog EA-ja koje se bavi razvojem Sims igara. Osnivači kompanije Maxis (1987) su Will Wright i Jeff Braun, a prvi Sim City za PC i Mac je izašao još1989. godine. Ostalo je istorija.

EMPEROR: Rise of the Middle Kingdom

Kineska istorija je prebogata, probajte bar da se upoznate sa jednim kraćim periodom... od 3000 godina

U poslednjih mesec dana, ovo je drugi naslov (nakon Prince of Qin) čija se radnja odigrava u drevnoj Kini. Razlog za naglu popularnost ove nama daleke zemlje i njene civilizacije vrlo je jasan ako se samo malo osvrnemo unaokolo i primetimo masu igara istog ili sličog žanra iz kojeg potiče i Emperor. One se, praktično sve od reda, dešavaju na prostorima Evrope - najčešće one srednjovekovne. Događaji u ovoj igri se nižu hronološki, od 2100. g.p.n.e. do 1215. g.n.e. - period kineske istorije koji je prebogat događajima koji su oblikovali izgled ove države kroz prohujale vekove.

GAME INFO

IZDAVAČ Sierra
DEVELOPER Impressions Games
ŽANR Graditeljska simulacija
SAJT IGRE http://emperor.sierra.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII-400, 64MB RAM, 800MB
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII-850, 128MB RAM, D3D 16MB

U suštini, Emperor se igra po identičnoj formuli viđenoj u Caesaru III, Zeusu ili Pharaou: potrebno je izgraditi naseobine za narod, uspostaviti trgovinu sa susedima, obezbediti životne namirnice za ljude i povremeno ići u osvajački pohod ili, pak, vojskom braniti s mukom stečena bogatstva i tako do ostvarenja zadatog cilja.

Simpatična novina tiče se heroja i bogova u igri. Prinošenje darova ovim natprirodnim entitetima od velike je blagodeti, jer vam pruža bonuse, kao što je pojavljivanje robe u kućama blizu mesta gde su se ukazali ili unapređenje proizvodnje u nekoj industrijskoj grani. Novina je i potreba da svoje gradove gradite u skladu sa kineskom Feng Shui filozofijom, prema kojoj sve energije u prirodi moraju biti u harmoniji. Praktično, to znači da ne smete da gradite na previše suvim ili previše vlažnim mestima, jer će stanovništvo tih gradova biti manje srećno i manje produktivno.

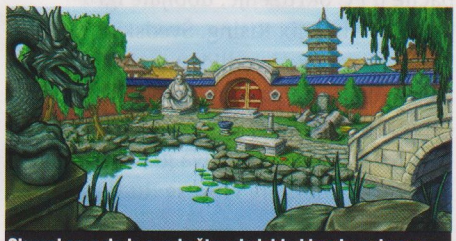
Dobro je poznato da je element borbe u igrama Impressions-a uvek imao drugorazredni značaj. Takva praksa zadržana je i u Emperoru. Invazija na tuđu teritoriju sastoji se iz pukog odabira trupa, njihovog slanja na odredište i čekanja na ishod bitke, bez ikakvog aktivnog učešća u tome. Odbrana je, pak, nešto, ali ne i dovoljno aktivniji segment. Loš upravljački interfejs u ovom domenu smanjiće vašu umešnost u odbrani sopstvenih poseda, gde će, po pravilu, pobednička strana uvek biti ona koja ima brojčano nadmoćniju vojsku i ništa drugo.

Grafika nije menjana od Zeusa - 2D pristup preživeo je i najnoviju tehnološku revoluciju u domenu igračkih PC konfiguracija, mada je veliko pitanje da li uopšte treba pristupiti prelasku u 3D okvire... Po koja muzička podloga, više varijanti kretanja, rada, gradnje... bili bi odlična podrška naslovu, što ionako ne bi bilo naročito teško napraviti. Za pohvalu je činjenica da je povećana default rezolucija ekrana, što je eliminisalo jednu od opasno iritirajućih stvari u prethodnim igrama serijala - malu preglednost mapa. Poslednja u nizu novina, od koje autori dosta iščekuju jeste opcija za multiplayer igranje. Ponuđeni scenariji veoma su dinamični i imaju interesantne ciljeve, čime je izbegnuto skretanje u monotoniju. Multiplayer partije traju neuporedivo kraće od single-player partija, što ni u kom slučaju ne predstavlja minus za naslov.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom je déja vu, i to ne samo jednom, već nekoliko puta. Oni koji su proveli mesece svojih života uz Caesara III ili Zeusa ne moraju to isto učiniti i sa ovom igrom, jer im neće pružiti nikakvo kvalitetnije zadovoljstvo. Za one koji se nisu susreli sa nekom od navedenih igara, postoji velika šansa da bi im igranje Emperora bilo prilično zanimljivo, naravno - samo ukoliko imaju puno slobodnog vremena i strpljenja za dostizanje ciljeva, ali i za koncepcijske propuste i neinventivnosti same igre.

Dušan Katilović

Jasno predstavljena geopolitička struktura oblasti južne kineske pokrajne, koja ovom prilikom želi ostati anonimna...



Sigurni smo da je ovo bašta u kojoj je kineska princeza izgubila nevinost sa uvezenim batlerom.

DEVELOPER

Impressions Games su počeli davne 1991. godine kao šačica programera entuzijasta i dizajnera i sa velikom željom da uspeju. U poslednjih deset godina napravili su veliki broj naslova i sada broje negde oko 70-ak ljudi. Od 1995. su u vlasništvu kompanije Sierra, a poznati su po igrama: Lord of the Realm 2, 3; Pharaoh; Deadlock, Emparor: Rise of the Middle Kingdom itd.

OCENA

PLUS: Dobro poznat pristup i koncepcija igranja. Dopadljivo pojavljivanje i uloga božanstava i natprirodnih entiteta.

MINUS: Zastarela grafika. Nedostatak bilo kakvih suštinskih promena u načinu igranja. Loš interfejs u domenu borbi.

BAGOVITOST: Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 71%

SOLIDNO

Bandits: Phoenix Rising

"Uskoči i ne skidaj prst s obarača... "

Prošlo je skoro četvrt veka od pojave legendarne serije akcionih filmova "Pobesneli Maks" koji su bili izuzetno popularni kod publike, a Mel Gibsona izbacili među zvezde. Besomučna jurnjava po opustošenim predelima, bande razbojnika koje tumaraju unaokolo i gomila neobičnih vozila (sklepana na sve moguće načine) na koja je namontirano najraznovrsnije oružje bili su zaštitni znak ovih filmova i doneli su pravo osvežanje u akcioni žanr. Ako akciju i atmosferu iz tih filmova prebacite u PC okruženje, dobijate igru Bandits: Phoenix Rising. Švedski developer Grin napravio je odličnu mešavinu akcione vožnje i pucačine (vehicular shooter) iz trećeg lica.

GAME INFO

IZDAVAČ Pan Interactive
DEVELOPER GRIN
ŽANR Akciona vožnja
SAJT IGRE www.grin.se
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII 500MHz, 128MB RAM, T&L Grafička karta
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII 850MHz, 256MB RAM, GF3

Kroz igru vi vodite dva glavna lika, Fenneca i Rewdalfa (čita se Rudolfa), vođe Wolfpack-bande. Njima je kao i svim drugim banditima jedino stalo da drpe što više i da maksimalno uživaju u životu. Iako su prilično spretni, Fennec kao vozač, a Rewdalf kao nišandžija, svoje prljave rabote neće baš svaki put lagano sprovoditi u delo, već će ponekad morati dobro da se pomuče. Bandits: Phoenix Rising se proteže na preko dvadeset misija, koje se odvijaju po velikim prostranstvima i prilično surovim predelima, a to što igra ima tri nivoa težine trebalo bi da svakom igraču omogući maksimalno uživanje.

Priča se odvija kroz dijalog dva glavna lika. Dijalog odiše dobrim humorom (usput, Rewdalf je Škot sa karakterističnim naglaskom) što dodaje jednu finu nijansu i obogaćuje atmosferu. Misije su raznovrsne i kreću se u rasponu od obične krađe, preko otimanja konvoja kamiona i njegovog praćenja kroz teritoriju neprijateljske bande, pa sve do trka sa članovima druge bande i pljačkanja vozova.

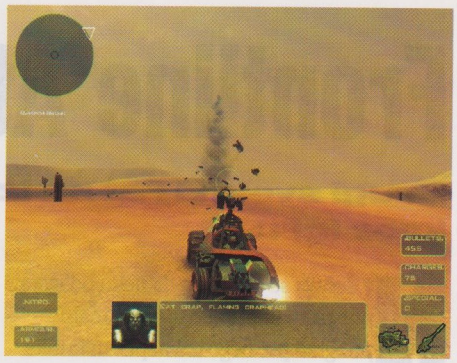
Zahvaljujući jednostavnom interfejsu i inteligentno odrađenim kontrolama kroz igru se krećete lako, a za kretanje može koristiti i miša u kombinaciji sa tastaturom (zahteva kratko prilagođavanje). Maleni radar u vrhu ekrana vam uvek pokazuje gde treba da idete, gde su vaši i da li ima neprijatelja u blizini. Pre samog starta misije birate vozilo i vrstu naoružanja koje ćete koristiti u njoj, pa ćete tako, posle nekoliko pokušaja, moći da dođete do idealne kombinacije s kojom ćete najlakše završiti misiju. Zahvaljujući solidnom izboru vozila i naoružanja, moguće je odabrati pravu kombinaciju za svaki zadatak; međutim do većeg broja vozila i oružja morate prvo stići - otimačinom, naravno. A oružje su mitraljezi, topovi, grenade launcher i još mnogo toga. Municije za mitraljez ima u neograničenim količinama,

Logorska vatra se puši, oblak vutre nas guši...

" AI je vrlo dobar i praviće vam puno problema jer će neprijatelj na vas jurišati bez prestanka..."

DODATNI INFO

- Vozila koja se pojavljuju u igri sastavljena su od svih mogućih delova koji su mogli da se zavare i nekako spoje.
- Bagi Badger je sklepan od karoserije najobičnijeg bagija na koji je nabudžen avionski mlazni motor koji mu omogućava ogromne brzine po velikim peščanim prostranstvima. Vozilo je oklopljeno, a posebnim prepravkama naša dva junaka opremili su bagi sa nitro-sistemom ubrizgavanja (koji radi poput forsaža) i vrlo je efikasan kada treba napraviti strateški uzmak.
- Rewdalf je bivši član Flaming Pumpkinsa, glavnih suparnika Wolfpacka, koga su ortaci ostavili na cedilu, da izgori u eksploziji svog vozila. Visok je metar i ćevap, ali je zato vrlo agresivan i nikako ne miriše pripadnike bivše bande. Govori sa agresivnim škotskim naglaskom.
- Fennec je vođa Wolfpack bande i "normalniji" član dueta, koji ima ulogu da planira poduhvate i da smiruje nervoznog Rewdalfa. Nosi kožnu jaknu i liči na pilota, upravlja vozilom, a ovim predelima tumara već mnogo godina.



DEVELOPER

Grin je švedski developer koji je prvenstveno orijentisan da radi kvalitetne igre, koje neće biti preskupe i koje će izaći onda kada su to i obećali. Po okupljanju ključni ljudi u kompaniji su oko godinu dana radili na organizaciji i planiranju kako bi stvari trebalo da izgledaju od momenta kada se krene u posao. Razvojni period za neku igru im obično ne prelazi šest meseci, a do sada su poznati po PC igrama Ballistic i Bandits: Phoenix Rising, a u pripremi je i Vultures za Xbox.

"Ako vam je ikad bila želja da se provozate u ojačanom bagiju na koji je nakačen top i da tamanite gomile neprijatelja, onda vam je ovo životna prilika - uskačite!"

što dobro dođe kada vas neprijatelj spopadne sa svih strana. Kretanje kamere je vrlo dobro, ni na koji način vas ne sputava, a tu je i zum, koji ne treba previše koristiti jer značajno smanjuje preglednost i pokazuje da teksture ipak nisu savršene.

AI je vrlo dobar i praviće vam puno problema jer će neprijatelj na vas jurišati bez prestanka, pritom će se kretati kružno i cik-cak da bi izbegao vaše projektile, a kad je u grupi, rasporediće se tako da vas napada sa svih strana. Naravno vi ne morate igrati fer, već se možete i zaleteti u protivničko vozilo, prevrnuti ga i eliminisati ga pre nego što se vozač snađe.

Grafika je, generalno gledajući, vrlo dobra, mada bi okruženje moglo da dobije i koju desetinu poligona više, a sinematici pre početka misija su mogli biti i kvalitetnije odrađeni. Teren je prilično jednoličnih tekstura, mada ima tu i trave, snega, ali sve u svemu raznovrsnosti ne bi škodilo - doduše ni ne treba očekivati da motorizovane bande tumaraju po šarenim baštama i parkovima. Igra koristi GRIN 3D engine koji u sebi ima sve najnovije zezalice, pa su zahvaljujući njemu eksplozije efektne, modeli vozila detaljni, a kvalitetni particle efekti pojačavaju vizuelni doživljaj. Šteta se vidi, ali nema vidljivih oštećenja karoserije, već posle pogotka ili eksplozije delovi raznesenog vozila lete na sve strane, dajući vam do znanja da ste uspešno obavili posao. Međutim, prava zvezda ove igre je fizički model. Vozila se kreću po bespućima u maniru pravih terenaca, nezavisno ogibljenje i točkovi će se pomerati u skladu s terenom preko koga se prelazi, na uzbrdici će vozilo usporiti ili će se, zavisno od nagiba, i iskriviti na određenu stranu, a kočenje pri velikoj brzini će kao posledicu imati karakteristično zanošenje u stranu uz oblak prašine koji ostavljaju točkovi.

Muzika u igri je pogodila pravo u centar mete. Oko dvadesetak numera različitih stilova prati vas kroz igru, a među stilovima su i heavy rock, funky itd., a sve numere izuzetno pojačavaju dinamiku igranja (naročito oštri gitarski rifovi) i u momentima frenetične akcije i besomučnog pucanja na sve strane, potpuno vas ubacuju u neviđenu frku.

Svesni smo da ova igra ima vrlo jednostavnu priču, ali zahvaljujući ludačkoj akciji, odgovarajućem AI-ju, solidnoj grafici i odličnoj muzici, uspela je da stvori zanimljivu i intrigantnu atmosferu, pa ćete jedva čekati da završite misiju kako biste videli šta je sledeće. Naravno, ova igra je idealna i za multiplayer, pa ćete Deathmatch i Team Deathmatch moći da igrate i preko LAN-a (luda zabava) ili neta (Gamespy Arcade). Ukratko, za ljubitelje akcije i sulude vožnje - prava stvar.

Zvezdan Obradović

Bolje od autodroma na Kališu

Toliko o kvalitetu Ruma-gume

OCENA

PLUS: Akcija, solidna grafika, odličan fizički model, muzika, dijalozi

MINUS: Jednolični tereni, na višim nivoima teška, neki sinematici pre misija se ne mogu prekinuti

BAGOVITOST: Bez bagova

UHODAVANJE: Brzo

The GaMe® 80%

VRLO DOBRO

Frontline Attack: War Over Europe

Drugi svetski rat na izvol'te, za sve one koji ga nikad nisu probali... kroz igru

Ne dešava se baš često da neku od igara ponesem kući kako bi je još malo proigrao pre nego što napišem kritiku za nju. Ta činjenica bi trebalo da bude veća indikacija kvaliteta nego sve one pohvale i fraze koje bi eventualno stale u ovaj tekst. Jednostavno, pravi kvalitet svake igre se ogleda u tome u kojoj meri je ona u stanju da vas pridobije. Frontline Attack: War Over Europe (odnosno World War 2: Panzer Claws za američko tržište) je jedna od takvih igara. Igru su udruženim snagama napravili developeri Reality Pump i In-Images, a tema je često puta korištena - drugi svetski rat na evropskom tlu u periodu između 1941. - 1944. godine. Da li želite da budete Nemac, Rus ili pripadnik savezničkih snaga zavisi isključivo od vas. Birajte.

GAME INFO

IZDAVAČ Zuxxez Entertainment
DEVELOPER In Images, Reality Pump
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.zuxxez.de/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PII-300, 32MB RAM, 500MB HDD
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII-800, 128MB RAM, 1.5GB HDD

Na prvi pogled Frontline Attack se ne razlikuje mnogo od drugih RTS igara - baratate jedinicama, grupišete ih i učestvujete u surovim bitkama. Međutim, kada malo duže igrate videćete da su developeri ubacili mnogo taktičkih inovacija, koje od ove igre čine strategiju u pravom smislu te reči. Vaši tenkovi i rocket launcher-i neće imati neograničenu municiju, niti će moći da se kreću bez ljudske posade. Dakle, svi znamo da mašine bez ljudi ne mogu da funkcionišu - a preko ove činjenica većina strategija olako prelazi. Ovakav pristup osvežava igrivost i značajno utiče na povećanje njene taktičke i strateške vrednosti. Pored toga jedinice pešadije mogu da ulaze u neprijateljske zgrade i osvajaju njihova vozila, što dodatno pojačava realističnost. Nažalost, to je možda i jedini inovativni momenat u celoj igri.

Pridržavajući se osnovnih ideja u dizajnu igre kao i želje da se fokus baci na realan pristup taktici, developeri su posebnu pažnju posvetili jedinicima za podršku: izviđačkoj avijaciji, teškim i lakim bombarderima, dalekometnom oruđu i artiljeriji. Podrška iz vazduha često može značiti razliku između života i smrti. Pre početka svake misije igrač dobija unapred određen broj izviđačkih aviona i bombardera koje će moći da pozove u pomoć. Uobičajeno je da to budu dva, tri teška bombardera, pet, šest lakih i isto toliko izviđačkih aviona. Vi sami odlučujute o tome kada ćete pozvati avijaciju, ali morate odabrati pravi momenat jer ukoliko je pozovite prerano naći ćete se u nebranom grožđu. Ako pak pozivanje podrške usledi u pravom momentu i uz pravilan odabir meta, to će u velikoj meri olakšati posao trupama na zemlji, što svakako podrazumeva i manji broj žrtava.

Sa grafičkog aspekta igra je sasvim solidna. Ništa spektakularno, dobro, možda poneka eksplozija ili refleksija, ali u globalu sasvim je dovoljno da na pravi način dočara jezivu atmosferu velikih bitaka iz drugog svetskog rata. Grafički engine istovremeno renderuje i jedinice (osim pešadije) i okruženje (u 3D) i oni zaista ne izgledaju toliko loše kada ih maksimalno zumirate. Teren se lako modifikuje, a svaka struktura se dâ uništiti. Kako god bilo verujem da će svaki ljubitelj strategija voleti Frontline Attack: War Over Europe zbog raznovrsnosti koju pruža i kvalitetne igrivosti. Muzika nije loša mada mislim da je mogla biti i bolja, jer ne dopunjuje dešavanja na ekranu u pravoj meri. Sinhronizacije bi takođe mogle da se dorade jer Rusi ne zvuče ni malo ruski, ali se nadamo da će EIDOS za američko tržište otkloniti ove nedostatke. Bilo bi glupo da se ovako dobra strategija ukalja nedoraslom sinhronizacijom.

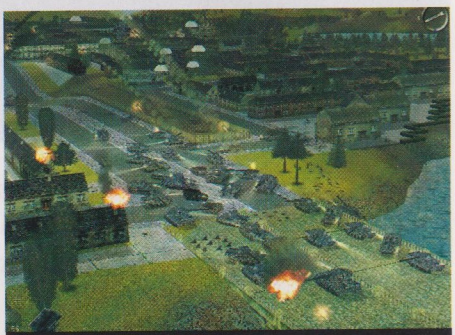
Uroš Jojić

"Vaši tenkovi neće imati neograničenu municiju, niti će moći da se kreću bez ljudske posade."

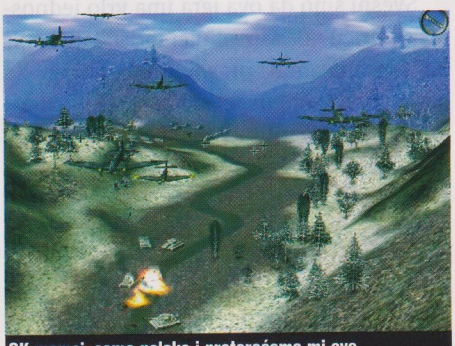
OCENA

PLUS: Nekoliko simpatičnih detalja koji igru čine zanimljivom...
MINUS: ... ali pored toga, Frontline Attack: War Over Europe ipak ne osvežava RTS žanr onoliko koliko bi trebalo. Pomalo slab AI.
BAGOVITOST: Bez bagova
UHODAVANJE: Osrednje

The GaMe® 77%
SOLIDNO



Ovo bi u našem narodu bilo poznato kao "tenkovska redaljka". Dešavalo se oko Paraćina za vreme Drugog svetskog rata



OK momci, samo polako i proteraćemo mi ove bombardere kroz taj klanac.

DEVELOPER

Reality Pump je poljski developer, sa sedištem u Krakovu i posluje u sklopu nemačke producentske kompanije Zuxxez,a do sada je radio na nekoliko zanimljivih naslova: Earth 2140, Earth 2150: Escape from the Blue Planet, Earth 2150: The Moon Project, Heli Heroes, World War III: Black Gold, kao i najnoviji projekat World War II: Panzer Claws. Ekipa koju čini nekih 25 ljudi trenutno radi na igri Knightshift

DODATNI INFO

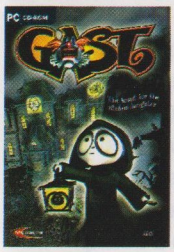
- PzKfW Mk.IV Panzer - Jedna od glavnih uzdanica nemačke armije tokom drugog svetskog rata. Naoružan topom od 75mm, pružao je odličnu podršku i bio efikasno i pokretljivo oružje, međutim bio je relativno spor za laki tenk. U periodu od '40 do '45 Nemci su ih napravili oko 8.000
- M4 Sherman - iako nije bio najmoćniji i najjače oklopljen tenk na bojnom polju, svakako je bio najvažniji: bio je vrlo pouzdan i proizveden je u većem broju nego bilo koji drugi tenk za vreme drugog svetskog rata, što je u zbiru bilo mnogo bitnije.
- T-34/85 - izuzetan ruski tenk, teško oklopljen i naoružan 85mm protivavionskim topom, bio je vrlo značajna snaga tokom rata. Svuda se kretao bez problema, a Nemci su već posle prvih okršaja sa njim shvatili da su njihovi tenkovi podosta inferiorni u odnosu na T-34/85. Međutim i za njih su pronašli rešenje.

Gast

DEVELOPER

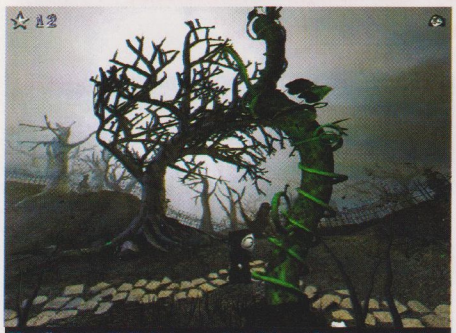
Idol FX AB je mlada kompanija sa sedištem u Švedskoj, u Štokholmu i osnovana je u leto 1999. godine. Osnovali su je Stefan Ljungqvist, Johan Sjöberg and Marcus Thorell sa idejom da razvijaju softver sa posebnim naglaskom na upečatljiv sadržaj. Do sada su radili: Grumpa (akcija), Imp i Gast.

IZDAVAČ Mindscape **DEVELOPER** Idol FX AB **ŽANR** 3D avantura **SAJT** www.idolfx.se **MINIMUM** PII 266 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D **PREPORUKA** PIII 500 MHz, 64 MB, 16 MB 3D



Gast, na švedskom jeziku znači duh, ako niste znali. Marljivi tim švedskih programera, Idol FX AB, napravio je jednostavnu 3D avanturu za decu i odrasle u ime Mindscape-a. Ako posetite njihov sajt, biće vam jasno da su ovi vrli Nordijci opsednuti morbidnim humorom koji dolazi iz mračne i gotik ikonografije kojoj se priklanjaju.

Zli klovn je preuzeo zabavni park i pretvorio ga u sablasno mesto. Njegovi pomagači su "mnogo strašni", karikature pravih nakaza. Tu su: duh koji vapi za telom, strašilo koje nema dušu, zli mačor, debeli pacov, svraka, crna nimfa, neka buba-robijaš i sve tako bizarni likovi. Vi ste u ulozi malog plašljivog duha Gasta, koji najviše podseća na Caspera, ne toliko izgledom koliko tužnim velikim okicama i setnim uzdasima. Vaš cilj je da sakupite što više zvezdica, proterate što više klovnovih pomoćnika i na kraju Poslednje Vožnje, u kratkom arkadnom delu igre, pobedite glavnog zlikovca.



Magični pasulj! Motivi mnogih bajki smešteni su u Gast.

Igra je tipična point&click avanturica u prerenderovanim 3D scenama koje često zbog atmosfere menjaju kadrove, ili se iznenada pojavljuje animirani deo pejzaža ili kratki film, verovatno da bi vas to uplašilo. Kažem verovatno, budući da na kutiji proizvoda piše, za uzrast od 3 godine naviše (hm, na švedskom...). Kao prvo, likovi, dijalozi i atmosfera potpuno su bizarni, ali pretpostavljamo da ima trogodišnjaka kojima bi se baš to dopalo. Što se same igrivosti tiče, Gast je imbecilno laka igra i sastoji se iz tumaranja i sakupljanja predmeta koji mogu da se iskoriste, a ako ne znate gde, mali duh će sam u oblačiću da vam da ideju. Dakle, ostaje misterija kome je ova igra namenjena.

Grafika je solidna, mada se dešava da se pojavljuju mrlje, a slika muti. Gast izgleda kranje ljupko, a prateće animacije su veoma dobre, urađene u maniru crtanog filma. Muzika je prepoznatljiva horor tema, a zvuci su pojednostavljeni. Jedini solidan efekat je kada mališa uzdahne. Na kraju, pomalo sam zbunjen, te ne znam šta da vam predložim. Ako imate neke morbidne klince koje želite da zabavite, ovo je rešenje za vas.

Ranko Trifković

OCENA

UKRATKO: Jednostavna igra koja vas neće umoriti. Nije loše pomagalo za plašenje/zabavljanje dece. Muzika je preglasna, ma koliko je vi stišavali. Sitniji bagovi u teksturama i dozvoljenim putanjama Gasta.

THE GAME® PODNOŠLJIVO 45%

Sniper: The Path of Vengeance

IZDAVAČ Xicat **DEVELOPER** Mirage Interactive **ŽANR** FPS **SAJT** www.xicat.com/sniper_home.html **MINIMUM** PII-500, 64MB RAM, 16MB 3D **PREPORUKA** PIII-1000, 128MB RAM, 32BM 3D

Ako se zovete Dominik, a poznati ste pod nadimkom Snajper, onda mora da ste neka faca - hm, možda najbolji profesionalni ubica. Radićete za svakog ko plati bez ikakvih pitanja, međutim, nekom ste stali na žulj i bivate zaraženi smrtonosnim virusom. Nemajući šta da izgubite krećete u osvetu protiv onih koji su vas izdali. Surovo...

U ovoj pucačini iz prvog lica mnogo šta ne štima, iako igra koristi novi Lithtech Jupiter engine, a ni priča nije toliko loša. Interfejs je korektan, a neprijateljski AI će vas verovatno oduševiti; neprijatelj ili bezglavo juriša ili bleji u vas u stavu mirno - dok je AI je toliko precizan da ne može ni vola da ubode sa tri metra. Prelasci u druge nivoe su najžešći smor jer učitavanje traje i po ceo minut, uz izbacivanje na desktop, a nekoliko nivoa se dešava bukvalno u jednoj sobi. Uz to postoje i gluposti tipa da najjače mafijaške organizacije (Rusi, Italijani, Kinezi) u stvari žive u susednim delovima grada...i sve je kao kul.

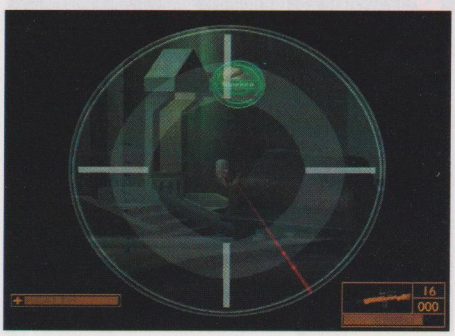
Grafika je nešto bolja, teksture okruženja su detaljne i oštre, a krvi ima do kolena. Međutim modeli oružja i likova, kao i animacija pokreta su u najmanju ruku ružni. Sinhronizacija je komična (bukvalno), a muzika guši i dobro je da postoji peč pa se može isključiti. Uf... Zvučni efekti oružja su nešto bolji, ali (po zvuku) izgleda kao da svo oružje koristi istu municiju?!? A sad pazi ovo... snajper sam koristio sam na jednom jedinom nivou u igri - pa mi zaista nije jasno zašto se ona i zove Snajper. Na svu sreću multiplayera nema.

Sve u svemu priča i mogućnosti engine-a nisu iskorišteni na pravi način, a potrošiti preko deset sati sa ovom igrom čini se prevelikom žrtvom, koju su neki morali da podnesu. Ako baš nemate šta da igrate, probajte Snajper.

Dejan Grbavčić

DEVELOPER

Mirage Interactive je poljski developer koji je nastao 2000. godine cepanjem velike firme, Mirage Media, koja se bavila distribucijom igara nekoliko velikih svetskih kompanija za poljsko tržište. Sedište Mirage Interactive-a se nalazi u Varšavi. Do sada su uradili igre Another War, Rat Hunt, Mortyr, Sniper: Path for Vengeance, a upravo rade na naslovu Another War 2.



OCENA

UKRATKO: Grafika i ništa više. Smešan AI, zvuci, učitavanje nivoa, monotona.

THE GAME® PODNOŠLJIVO 45%

Soccer Manager

IZDAVAČ Heart Line **DEVELOPER** Jowood **ŽANR** Menadžerska sim **SAJT** soccermanager.jowood.com **MINIMUM** P200 MHz, 32 MB , 16MB 3D **PREPORUKA** P500 MHz, 64 MB, 32MB 3D

Kada bih mogao da biram da li da budem vrhunski fudbaler ili vrhunski menadžer, pre bih bio ono prvo. I za jedno i za drugo sigurno treba znanje, ali igranje fudbala mi je daleko dinamičnije i interesantnije. Valjda sam vam ovim dovoljno rekao.

Ova mendžerska simulacija obiluje mogućnostima, timovima i igračima iz osam evropskih liga (preko 1000 igrača) i pruža mogućnost da iskažete svoje sposobnosti na više načina. Sami sastavljate timove, kupujete i prodajete igrače, birate saradnike i ganjate sponzore jer bez njih ste niko i ništa.

Nedostatak dinamike, jer ovo je ipak menadžerska simulacija, nadoknađuje se brojnim opcijama (Hot Seat mod sa pogledom na četiri igre na jednom monitoru, editor) pa će fanovi ovog podžanra moći solidno da se zabave. Interfejs je jednostavan i lako možete pristupiti opcijama. Međutim, grafika je osrednja, a animacija je prisutna tek da fudbaleri ne bi stajali na terenu; mada u ovoj igri nije poenta u igranju već u drugim stvarima, ali... Teksture nisu... 'ajd sad da ne preterujem. Zvuci su standardni i nema se šta puno reći o njima. Igra ima i multiplayer (LAN i net)

Iako ja u principu ne ljubim ovakva fazon igara, objektivno govoreći mislim da će fudbalski menadžeri među vama moći solidno da se zabave, doduše ne baš kao u Championship Manageru, ali nismo ni mi svi Alexi Fergusoni.

Zvezdan Obradović

"Ova mendžerska simulacija obiluje mogućnostima, timovima i igračima iz osam evropskih liga ..."

DEVELOPER

Heart Line ("Softver sa srcem" kako kaže njihov marketinški slogan) je maleni nemački developer koga su 2000. godine osnovali Andreas Niedermeier, Werner Krahe i Jens Onnen. Šta reći nego da su tipovi definitivno opsednuti fudbalom, jer prave samo fudbalske simulacije. Napravivši ugovor sa poznatim izdavačem Jowood Production dobili su priliku da pokažu svoje umeće i na internacionalnoj sceni.

OCENA

UKRATKO: Solidan broj opcija, editor, preko 1000 igrača. Nije za nestrpljive, grafika i zvuci obični

The GaMe® 50% OK

ZAPPER

IZDAVAČ Infogrames **DEVELOPER** Blitz Games **ŽANR** Avantura **SAJT** blitzgames.com/temp/zapper **MINIMUM** PIII-450, 32MB RAM, 16MB 3D **PREPORUKA** PIII-850, 64MB RAM, 32BM 3D

Da li znate kako je težak život malenih bubica? NE? Ovo vam je prilika da vidite kako bi bilo da ste cvrčak i to ne običan, već onaj koji se zove Zapper. Ime zvuči blesavo, ali ako još imate i brata Zippera, sve deluje još i luđe. Kada vam brata kidnapuju, vi ćete kao svaki normalan cvrčak da mu krenete u pomoć i to vam je ukratko nazovi priča koja stoji iza ovog simpatičnog naslova.

Zappera ćete kontrolisati pomoću osnovnih kontrola (napred, nazad, levo, desno) na šta se treba privići, ali bar je grafika vrlo živopisnih boja. Oko vas je bujna priroda i gomila drugih malih stvorova od kojih su mnogi neprijateljski nastrojeni prema vama (što provalite tek kad dođete do njih), pa morate paziti. Igrivost je linearna, a kroz ukupno dvadeset nivoa vaše avanture, ići će od vrlo prostih do nešto težih, ali za iskusnog igrača cela priča je gotova za manje od pola dana skakutanja. Zvučni efekti su prosti i slažu se uz igru, dok je muzika dosadna. Kad vam skakutanje i izbegavanje neprijatelja dojadi, probajte arkadni mod ili time trial. Multiplayer postoji, ali monotonija u četvoro je jednostavno previše.

Igrica je simpatična, ali nije namenjena ozbiljnim igračima, jer izazova skoro i da nema. Kako god bilo, ako imate mlađeg brata ili sestru, počastite ih ovim naslovom, njima će verovatno držati pažnju bar dva, tri dana.

Zvezdan Obradović

Hop, hop, hop, pa će malo stop - dole je voda

DEVELOPER

Blitz Games je nezavisna kompanija koja se bavi razvojem igara. Kompaniju su osnovali Philip i Andrew Oliver, koji se pisanjem igara bave još od 1981. godine. Do '86. su uspeli da postanu cenjen developer na tržištu Velike Britanije i imali su vrlo uspešan Dizzy serijal, simulator serijal kao i naslov Ghostbusters 2; zbirno su imali 10 najbolje plasiranih naslova na listi bestselera, a ukupno su prodali oko 3 miliona kopija svojih igara. Do sada su uradili oko 100 naslova za sve platforme; evo nekih: Frogger, Chicken Run, The Mummy Returns, Taz: Wanted, Zapper itd. Kompanija trenutno broji 130 zaposlenih.

OCENA

UKRATKO: Simpatična na prvi pogled, jarke boje. Linearnost, igrivost se svodi na skakanje, siromašni zvuci itd.

The GaMe® 50% OK

Speed Challenge:

Jacques Villeneuve's Racing Vision

IZDAVAČ Ubi Soft **DEVELOPER** Ubi Soft **ŽANR** Trkačka simulacija **SAJT** www.ubi.com **MINIMUM** P400 MHz, 64 MB RAM, 16MB 3D **PREPORUKA** P700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D

Ova igra predstavlja zanimljiv pokušaj da se trkački svet prebaci u urbane sredine gde mu mesto nije, pa ćete tako svoj bolid (vrlo liči na formulu 1, ali ima zatvoren kokpit i farove za noćnu vožnju) moći da vozite kroz svetske metropole: Pariz, London, Montreal, Moskvu, pored piramida u Egiptu itd. Mnogobrojne i detaljne opcije (ima ih čak oko 60) vam pomažu da bolid u potpunosti podesite prema tipu staze i uslovima vožnje. Trka ima više tipova; Grand Prix, Championship, Time Attack, Special, Practice itd. Fizički model je u principu OK, mada se formula isto ponaša i na asfaltu i na makadamu, a intenzivna udaranja nemaju neki bitan efekat na upravljivost; uspešna kontrola vozila zahteva kratko privikavanje.

Grafika je živopisna i dopadljiva za oko (naročito noćna vožnja na stazi Osaka) i efikasno dočarava sve one lokacije na kojima se vozi, dok je nivo detalja podesiv. Doduše broj poligona od kojih je sastavljen bolid bi mogao da bude i veći, ali šta je tu je. Particle efekti su solidni pogotovo kod kočenja ili izletanja na pesak, a prisutna je i kiša koja otežava vidljivost. Zvuk je jednostavan, ne baš autentičan i hoće da nervira, pogotovo jednolično škripanje guma u krivinama.

Tu je i multiplayer, a podržan je i forcefeedback. Sve u svemu ideja je vrlo zanimljiva, a uz pregršt opcija i solidnog broja staza trebalo bi da vas okupira na duže vreme. Da li će, zavisi od vas, ali ako hoćete da vozite formulu i dalje smatram da je Grand Prix 4 zakon.

Zvezdan Obradović

DEVELOPER

Petoro braće Guillemot su 1986. godine počeli sa distribucijom EA, Sierra i Microprose igračkih naslova u Francuskoj. Za petnaestak godina su maksimalno razvili posao i danas UbiSoft spada među najjače multinacionalne kompanije koje se bave razvojem i izdavanjem video igara. U svom portfolju imaju igre za sve postojeće i konzole nove generacije, a pokazali su se i kao vrlo uspešni developeri. Najpoznatiji naslov vezan za UbiSoft je svakako Rayman koji je rađen za sve platforme, onda su tu i XIII, Batman, Rainbow Six: Raven Sheild, Splinter Cell (za PC). Xbox naslovi su: Splinter Cell, Project BG&E, kao i Rayman. Najpoznatiji PC naslovi koje su izdali su: Ghost Recon, Myst III, Warlords Battlecry II, RogueSpear: Black Thorn itd

OCENA

UKRATKO: Zanimljiva ideja, pristojna grafika, pregršt opcija. Ponašanje bolida, jednoličan zvuk, ima boljih igara na tu temu.

THE GAME® SOLIDNO 70%

NAJNOVIJE IGRE ZA PC:
HITMAN 2, NO ONE LIVES FOREVER 2,
UNREAL TOURNAMENT 2003,
TOTAL CLUB MANAGER 2003,
HEROES IV EXPANSION,
SIMS UNLEASHED...

USKORO:

PS2 - DVD
599,00 DIN!

SVE NA JEDNOM MESTU!
PC PROGRAMI, IGRE, ENCIKLOPEDIJE
DIVX FILMOVI DVD FILMOVI MP3 MUZIKA
IGRE ZA SONY PLAYSTATION 1 i 2
IGRE ZA PS2 NA DVD-U!
IGRE ZA SEGA DREAMCAST
OPREMA ZA KONZOLE I KOMPJUTERE

PlayStation Dreamcast PlayStation 2
PC CD ROM MP3 Audio DIVX Video CD DVD

USKORO X-BOX
IGRE I OPREMA!

GL SOFT
BULEVAR KRALJA ALEKSANDRA 107
TEL. 423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU

RADNIM DANIMA 12-20h
SUBOTOM 10-17h

Internet - da li je dovoljno brz?

Net rubrika vam donosi najsvežije informacije, sa svih strana, a ukoliko smatrate da vam to nije dovoljno uvek možete posetiti www.gamer.co.yu i tu pogledati šta je novo. Od ovog broja sajt se redovno ažurira

Internet je danas postao deo svakodnevice većeg dela naše planete i nerazdvojni deo modernog života. Kao nepresušni izvor svih mogućih vrsta informacija, on se svakodnevno uvećava, postaje kompleksniji i glomazniji, a pristup traženim informacijama je sve teži i sporiji. Svojevremeno u prvim danima, niko nije mogao ni predvideti da će internet doživeti ovakav bum, a danas veliki deo populacije ne može ni da zamisli svoj dan bez surfovanja po netu. Prednosti povezivanja celog sveta u jednu mrežu su mnogobrojne, što dokazuje i njegov strahovit rast i razvoj, ali kao i svakom aspektu života postoje i prateće negativne pojave. Kako god, internet je potpuno osvojio svet.

Iako je internet dostupan na svim meridijanima, mogućnosti njegovom pristupu značajno variraju po lokacijama i zavise prvenstveno od stepena razvijenosti određenog regiona. Po pravilu visoko razvijene i bogate zemlje su ulažući u infrastrukturu omogućile mnogo komfornije i brže korišćenje interneta (bilo u poslovne, bilo u privatne svrhe) i na taj način otvorile sebi vrata još dinamičnijeg razvoja. S druge strane manje razvijene zemlje još uvek ne mogu u pravoj meri iskoristiti sve potencijale koje pruža globalna mreža, jer za to nemaju preduslove - imaju zastarelu i nerazvijenu infrastrukturu ka većim internet provajderima i tzv. backbone-ovima, takođe neadekvatnu infrastrukturu ka krajnjim korisnicima i hroničan nedostatak para za poboljšanje situacije (ko je rekao Jugoslavija?).

Kvalitetna internet veza osigurava brz pristup podacima, lakše postavljenje, pregled i ažuriranje sadržaja, što je sa poslovne strane vrlo važno. S druge strane i obični korisnici, odnosno prosečni surferi takođe žele brz pristup i download multimedijalnih i drugih sadržaja, kao i komunikaciju sa drugima bez previše muka. A njih ima u izobilju...

Danas internetu pristupamo na dva načina: preko dial-up veze i preko permanentne veze. Dial-up predstavlja varijantu gde se internetu pristupa preko modema i klasične telefonske linije pozivanjem provajdera, dok permanentna veza ne zahteva pozivanje, već ste na mreži stalno prisutni.

U dial-up konekcije spadaju 33.6 i 56K modemi kao i ISDN modem. U permanentne konekcije spada sve drugo: kablovska veza, DSL, T1 i T3 itd. Ovde su uglavnom spomenute konekcije koje u osnovi imaju smisla za kućne korisnike kao i za manje i srednje firme. Sve ostale postojeće konekcije su zbog cene korišćenja interesantne prvenstveno velikim korporacijama kao i velikim internet provajderima.

MODEM

Analogni modemi polako postaju stvar prošlosti i iako su nekada bili jedina komercijalna varijanta za pristup internetu danas ih zamenjuju brži i moderniji načini pristupa. Sa 56K modemom teoretska maksimalna brzina kojom možete pristupiti sadržajima na netu je 56Kbps, ali je praktično ta brzina ograničena na 53Kbps. U realnosti ta brzina će zavisiti od mnogo faktora, pa je vrlo verovatno da će prosečna brzina surfovanja biti znatno niža. Svi mi znamo šta to znači. Čekanje, pucanje veze, lagovanje itd, plus neizbežno nerviranje. Najpozitivnija strana upotrebe analognih modema je cena eksploatacije koja je prilično niska, uostalom kao i sama cena modema.

BRZINA: download 53Kbps , upload 36Kbps

PLUS: jeftin, svuda dostupan

MINUS: zauzima telefonsku liniju, spor, zahteva priključenje

ISDN

Sledeći stepenik ka bržim vezama je ISDN - Integrated Services Digital Network, koji svojom cenom eksploatacije baš i ne opravdava brzine koje postiže i zahteva dva kanala na telefonskoj centrali (64Kbps po kanalu). To znači da teoretski postiže 128Kbps. Pošto je ovo potpuno digitalna

veza njen kvalitet je daleko bolji od analognih modema, ali potreban je i ISDN modem; a usluge se obračunavaju po minuti, što za nekog ko mnogo surfuje ili je zbog posla dugo na mreži ne predstavlja baš najjeftiniji izbor. Interesantno je da ako se koristi samo jedan 64Kbps kanal, drugi kanal ostaje slobodan za telefoniranje. Što se naše zemlje tiče (Beograda) imate veće šanse da zaradite

KORISNI SAJTOVI

Pogledajte još i:

- http://www.techsoup.org/articles.cfm?topicid=4&topic=Internet%20Connections
- http://www.howstuffworks.com/category.htm?cat=Connect
- http://searchnetworking.techtarget.com/sDefinition/0,,sid7_gci213915,00.html
- http://www.dslreports.com/faq
- http://www.dsl-list.com/DSL_faq.htm
- http://help.earthlink.net/techsupport//cable/faq/faq_index.html

DODATNI INFO

Evo još nekoliko mogućnosti konekcije na internet koji ne spadaju u domen realnog za prosečnu firmu ili korisnika, a to su:

- E1 - evropska varijanta T1 veze, brzina do 2.048 Mbps
- E2 - evropska varijanta bazirana na E1, brzina do 34.368 Mbps
- OC 1 - prenosi signal preko optičkih vlakana, brzina do 51.84 Mbps, koristi se za internet backbone linije
- OC 3 - bazirana na OC 1, brzina do 155.52Mbps
- STM 1 - Synchronous Transfer Module, brzina 155.52 Mbps
- STM 4 - brzina do 622.08 Mbps
- OC 12 - brzina do 622.08 Mbps
- OC 256 - Transatlantski link, brzina nepoznata, mesečni troškovi korišćenja oko 1,5 milion dolara!!!

malariju nego da dobijete ISDN priključak, pa je bolje i da ne gubite vreme, ionako je DSL bolji.

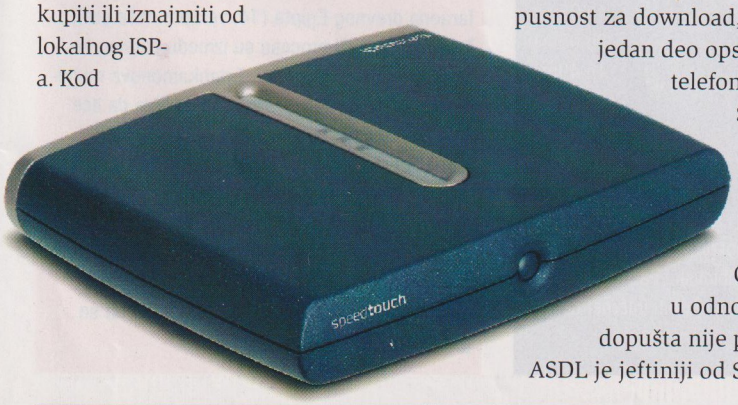
BRZINA: download 128Kbps , upload 128Kbps

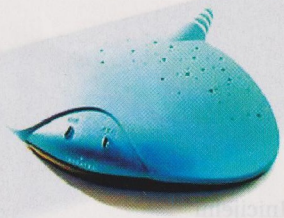
PLUS: U najvećem broju slučajeva osetno brži od 56K modema, široko dostupan (ne kod nas), ne zauzima telefonsku liniju.

MINUS: Komplikovan za setup, uglavnom se naplaćuje po minuti (skupo), brzine često ispod očekivanih.

KABLOVSKI INTERNET

Kablovsko povezivanje na internet je vrlo popularno, jer koristi isti onaj koaksijalni kabl kojim se prenosi signal za kablovsku televiziju pa je samim tim više namenjen kućnim korisnicima. Signali se putem kabla mogu prenositi do 20Mbps za download i do 10Mbps za upload - naravno ovo su teoretski maksimumi koji se retko ostvare i u praksi. Takođe treba napomenuti da većina ISP-a ima T1 vezu prema backbone-u koja ima propusnu moć od 1.5Mbps, pa na osnovu toga ni brzina vaše kablovske veze ne može biti veća. Signali su podložni delovanju intereferncije RF talasa koji nose TV sliku što može da ima uticaja na kvalitet veze, a usput treba spomenuti i da je propusni opseg za upload informacija ograničen - što ga ne čini idealnim za poslovnu primenu. Ono što ste verovatno i pretpostavili kablovska veza je stalna veza. Osnovni problem kod kablovskog interneta je to što je konekcija deljena, odnosno propusni opseg se deli na više korisnika. Normalno, kada se propusna moć kabla podeli sa brojem korisnika dolazimo do pojedinačne cifre koja je daleko od onog maksimuma. Što veći broj korisnika surfuje istovremeno, to je manji propusni opseg po korisniku. Od provajdera zavisi koliko će korisnika "nakačiti" pa samim tim i brzina veze. Ovakav način povezivanja je vrlo praktičan pogotovo tamo gde je već sprovedena kablovska televizija, a brzine i u najlošijoj varijanti višestruko premašuju modemsko povezivanje. Da bi se na ovaj način mogli priključiti na net potreban vam je i kablovski modem koga možete ili kupiti ili iznajmiti od lokalnog ISP-a. Kod nas je ovaj vid povezivanja na internet još u povoju i moguć je samo na ograničenim lokacijama, raspitajte se.





BRZINA: download do 20Mbps - realno oko 1.5Mbps (deli se), upload do 10Mbps; zavisi od ISP-a.

PLUS: Vrlo brz, stalna prisutnost na netu, prilično povoljna cena eksploatacije, dostupnost

MINUS: Deljena konekcija, izloženost napadima preko neta, namenjen uglavnom kućnim korisnicima, moguće RF smetnje.

DSL

U poslednje vreme najinteresantniji način pristupa internetu kako za kućne tako i za manje poslovne korisnike je DSL- Digital Subscriber Line. Ova vrsta konekcije spada u permanetnu internet konekciju, jer ste na mrežu priključeni stalno. Ono što je važno je to da DSL koristi standardnu bakarnu telefonsku žicu; da bi se povezali potreban vam je i DSL modem koji se spaja samo na jedan kompjuter, a ako želite da razvučete vezu na nekoliko kompjutera potreban će vam biti i uređaj koji se zove ruter. Postoje dve varijante DSL pristupa. Asimetrični (ADSL) - brzina downloada je nekoliko puta veća od brzine uploada; i simetrični (SDSL) - brzina downloada i uploada su identične. ADSL omogućava download brzinama oko 1.5Mbps (teoretski max. 8Mbps), a upload do 1Mbps. SDSL ima podjednaku brzinu i za download i za upload, oko 1.5Mbps (teoretski max. 2.3Mbps). Da bi DSL mogao da prenosi podatke velikom brzinom, udaljenost od čvorišta u telefonskoj kompaniji ne sme biti veća od 6km - naravno ne misli se na optičku udaljenost; što je rastojanje od čvorišta veće, brzina kretanja podataka opada, maksimalna udaljenost na kojoj DSL radi je oko 10km. ADSL je idealan za kućnog korisnika jer omogućava veću propusnost za download, dok je istovremeno jedan deo opsega rezervisan za telefonsku komunikaciju. SDSL je u principu rezervisan za firme koje često i obimno moraju da uploaduju podatke. Cena DSL konekcija u odnosu na brzine koje dopušta nije preterano visoka, a ASDL je jeftiniji od SDSL-a. Uvođenje

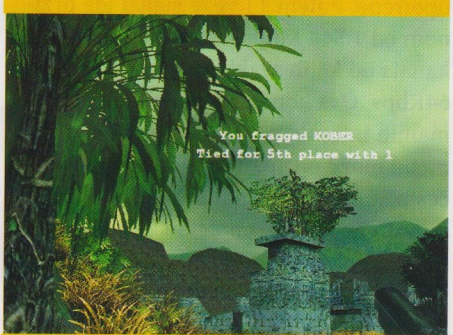
NET VESTI

▶ POSLE ČETIRI GODINE - USPEH

Istraživački centar RSA Security kompanije, jedne od najpouzdanijih kada kada je u pitanju sigurnost na mreži (prvenstveno u oblasti e-businessa) objavio je da je tim sastavljen od 331.252 člana okupljen pod imenom distributed.net, uspeo da razbije njihov tzv. RC5-64 tajni ključ i to posle čitave četiri godine rada. Kao nagradu dobili su 10.000 dolara. RSA Security na ovaj način hoće da pokaže da su njeni programi za zaštitu na internetu vrlo ozbiljni (koriste simetrične enkripcijske algortime poput DES i RC5 sa različitom dužinom ključeva) i da ih je u praksi teško razbiti. Mislim da su uspeli u tome.

▶ WARNER BROS HOĆE DOOM

Poznata filmska kompanija se svim snagama bori da obezbedi prava za snimanje igranog filma po vido igri DOOM, kompanije Id Software. Trenutno se nalaze u završnoj fazi pregovora i očekuju da bi snimanje moglo da počne za nekih petnaestak meseci. Za producenta je izabran John Welsh Prods koji se ionako nalazi u sastavu Warner Brothersa, a čim se dogovore osnovne stvari, počeće se sa pisanjem scenarija. Interesantno je da je želja producenata da film dobije rejting PG-13; hm, s obzirom na to koliko u igri ima nasilja, biće zanimljivo videti kako će to Warner Bros učiniti.



▶ BEEP!

Nekolicina zaposlenih u svetski poznatoj kompaniji Boeing iz Sijetla, odlučila je da se za vikend malo provoza u velikom čamcu za spasavanje koji na džambo-džetu (Boeing 747) služi za evakuaciju putnika prilikom prinudnog sletanja na vodene površine. Skinuli su čamac s aviona, odneli ga do obale reke, naduvali i krenuli u avanturu. Sve je bilo lepo i priroda i vreme i voda i... obalska straža. Momci koji rade u Boeingu nisu znali da se po naduvavanju čamca aktivira lokator koji emituje SOS signale, omogućujući spasiocima da ga pronađu. Očigledno nisu bili dovoljno zainteresovani da nauče svoj posao. Zato sada traže drugi...

▶ PREDVIĐANJA

Poverenje u svetsku ekonomiju još nije na nivou koji bi priželjkivala IT industrija pa su tako i očekivanja od prodaje PC sistema u sledećem periodu svedena u malo realnije okvire. Računa se da će prodaja do kraja ove godine dostići cifru od 135 miliona, što je porast od 4.7%, dok se u 2003. godini očekuje rast od 11%. Trenutno stanje kazuje da su glavni kupci manje firme i pojedinci, a laptop računari postaju jako popularni i zbog toga što uz dobru cenu pružaju slične mogućnosti kao i desktop varijante; neće proći mnogo vremena i oni će po brojnosti nadmašiti standardne PC sisteme.

DSL-a može koštati do 500 EUR, nešto više ukoliko se veza razvodi na više PC-ja, dok su mesečni troškovi do 100 EUR za ADSL, odnosno do 170 EUR za SDSL. Od nedavno dostupan je i VDSL (Very High Data Rate DSL), ali da bi se maksimalno iskoristile njegove mogućnosti potrebne su linkovi od optičkih vlakana, što je i u Americi još uvek rektost. Kod nas postoji nekoliko provajdera koji nude usluge DSL konekcije, ali je potrebno zadovoljiti neke gore nabrojane uslove i naravno nabaviti modem.

BRZINA: do 8Mbps download, upload do 1MBps

PLUS: Brz, pouzdaniji od ISDN-a, omogućava telefoniranje

MINUS: Može biti skup, dostupnost ograničena na urbane sredine

T1

Ovo je tip stalne konekcije koji po svojoj ceni uglavnom izlazi iz okvira kućne upotrebe. Putem T1 veze signal ide brzinom od 1.544 Mbps i T1 se sastoji od 24 kanala od kojih svaki može da "gura" po 64Kbps. Ova konekcija je omiljena kod manjih internet provajdera jer istovremeno može opslužiti oko 200 korisnika, a često se zove i iznajmljena veza. U slučaju da vam ne treba kompletan T1 link, možete zakupiti samo deo (kanal) i imate garantovanu brzinu protoka jer je vaš kanal namenjen samo vama, odnosno ne delite ga ni sa kim drugim.

Inicijelni troškovi za postavljanje T1 veze se kreću do 10,000 EUR, a mesečni troškovi eksploatacije od 700 EUR - 2500 EUR (cene su okvirne naravno i zavise od više faktora). Brzina downloada i uploada ide od 64Kbps do 1.5Mbps, zavisno od broja kanala koji su u upotrebi. Kod nas ovu vezu imaju provajderi, a neki od njih samo pojedine kanale.

BRZINA: download i upload do 1.54Mbps

PLUS: vrlo brza veza, garantovan protok

MINUS: skupa investicija, nije svuda dostupna, mesečni troškovi prilično visoki

T3

Ova varijanta povezivanja na internet je rezervisana za privatna lica iz naftom prebogatih zemalja Bliskog Istoka, kao i za velike korporacije, naučne institucije i velike provajdere. Bazirana je na T1(28xT1) vezi i sa max. protokom od 44.7Mbps (sastoji se od 672 kanala po 64Kbps svaki) namenjena je za intenzivne serverske aktivnosti. Takođe predstavlja permanentnu vezu i može se koristiti i u segmentima - po 3Mbps. Za običnog smrtnika nije, što se može videti i po mesečnim troškovima koji se kreću od 6,000 EUR do 30,000 EUR, a i uspostavljanje veze je prilično skupo.

BRZINA: do 44.7Mbps

PLUS: nemoguće brz, skida sve u tren oka

MINUS: cena, dostupnost ograničena

Zvezdan Obradović

MAXIMUM DOWNLOAD SPEED

Svima vama koji se razmišljate da li da pređete na neku bržu konekciju sledeća tabela može pomoći da se odlučite; pogledajte kolike su maksimalne brzine skidanja fajlova sa interneta za različite načine pristupa (1MB=1,024 Bytes):

KONEKCIJA	(BPS)	(KB/S)	1MB	50MB
Modem 28.8	28,800	3.51	4:52	~ 4h 03min
Modem 56K	56,000	6.84	2:30	~ 2h 05min
ISDN	64,000	7.81	2:11	~ 1h 49min
DSL	256,000	31.25	0:33	~ 0h 27min
T1	1,500,000	83.10	0:06	~ 0h 05min
T3	44,700,000	5.456.56	< 1/5 sec	~ 9.3 sec

Za kraj, posle svih ovih Kbps i Mbps možda je ipak najbolje spustiti se na zemlju i setiti se starog dobrog 56K modema, koji je još uvek najrasprostranjeniji uređaj za pristup internetu. Vreme brzih veza neumitno dolazi i za sada najbolji odnos cena/performanse za najveći krug korisnika pružaju kablovska i asimetrična DSL veza tamo gde su dostupne. Šta će biti za 5 godina ko zna, možda će svaki kompjuter biti internet server, ili provajder? Videćemo...

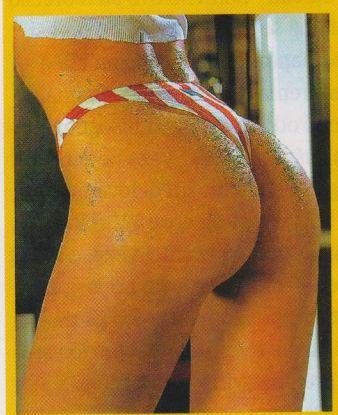
NET VESTI

▶ GROF DRAKULA

Rumuni planiraju da otvore veliki zabavni park po ugledu na Diznilend, s tim što će glavna tema parka biti grof Drakula, odnosno njihov plemić iz XV veka - Vlad Cepeš - za koga se veruje da je bio glavna inspiracija Bramu Stokeru, autoru romana "Drakula". Planirano je da se u Transilvaniji, u gradu Sigisoara (rodno mesto Vlada Cepeša) napravi zamak strave, vampirološki institut i restoran koji će na svom meniju imati i ekstra "specijalitete": mozak, krvave iznutrice, creva itd. Iako je ovo vladin projekt kojim žele da privuku turiste, UNESCO smatra da će se na taj način uništiti atmosfera u gradu koja je još uvek srednjevekovna.

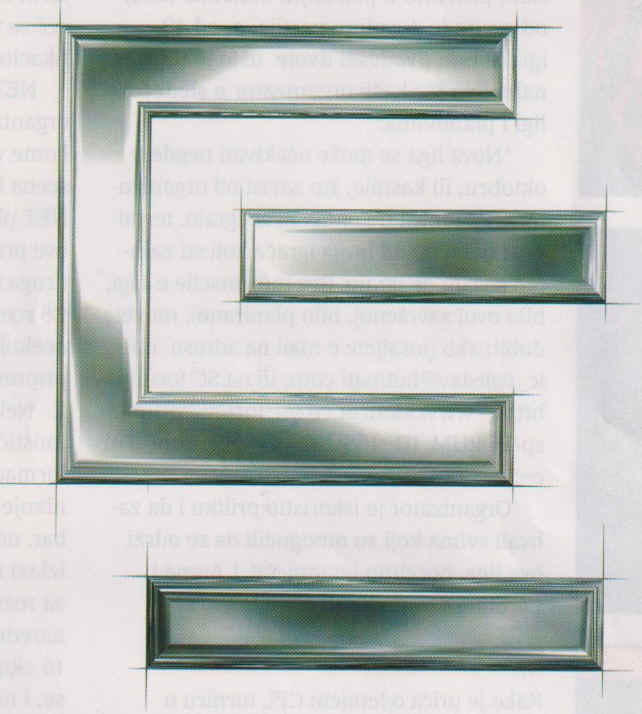
▶ TANGA OUT!

Desilo se u San Dijegu u Americi na jednoj većoj školskoj zabavi. Na ulasku u dvoranu u kojoj je trebalo da se održi zabava sa žurkom, zameniku direktora škole je "ljubazno" zamolio sve devojke da visoko podignu svoje suknje i pokažu kakav donji veš nose ili neće moći da uđu na žurku. Naravno, nije bilo bitno koja je marka veša, već da li on odgovara "moralnim normama". Zamenik direktora je devojke sa ultra popularnim tangama vratio kući da se presvuku?!? Možete zamisliti koliku je neprijatnost prouzrokovala ova samovoljna odluka školske uprave, kada su doterane devojke morale da pokazuju svoje zadnjice pred vršnjacima i profesorima. Doduše, vršnjaci muškog pola se nisu previše bunili, ali roditelji osramoćenih devojaka svakako jesu - tražili su ostavke. Pa posle recite da njihove škole ništa ne valjaju...



▶ KAKO JE IZGLEDAO TUTANKAMON?

Britanski naučnici su u saradnji sa kolegama sa Novog Zelanda, koristeći rekonstruktivnu tehnologiju lica, koja se efikasno koristi i u kriminološkim istraživanjima, uspeli da po prvi put dobiju relativno "veran" izgled lica najmlađeg faraona drevnog Egipta (14. vek pre naše ere), Tutankamona. U procesu su između ostalog koristili i rentgenske snimke Tutankamonove mumije napravljene 1968. i vrlo je zanimljivo da lice koje su naučnici dobili uz pomoć moderne tehnologije u vrlo malo detalja odgovara onom koje svi znamo sa nadaleko poznate zlatne maske. Inače, njegovu grobnicu je 1922. godine otkrio engleski egiptolog Howard Carter, a pored samog sarkofaga u grobnici se nalazilo toliko predmeta da je bilo potrebno 10 godina da se grobnica isprazni.



CYBER SPACE

WWW.CYBERSPACE.CO.YU, BY SPACEARTS, WWW.SPACEARTS.ORG

Završena beogradska StarCraft liga

Ukoliko imate neodoljivu želju da se prepucavate sa drugima o vašim "mad skillz", ali i da pročitate još interesantnih stvari možete posetiti i naše forume na sajtu www.gamer.co.yu

STARCRAFT LIGA

Što se ove, tek završene lige tiče, pobednik je Conclave iz klana ADUN, sledi ga Hico, a na trećem mestu je HighmaN. Evo i liste sa brojem osvojenih poena :

1. Conclave[ADUN]	1342
2. Hico(BH)	1320
3. HighmaN	1242
4. Artanis[ADUN]	1189
5. Ins(BH)	1172
6. Brat)Misha	1141
7. Sting[FoX]	1126
8. Brat)Duke	1093
9. Sarma[Dj]	1077
10. Hull	1065
11. Anti	1063
12. GlskE	1022
13. White Paladin[FoX]	1007
14. Veliki(Brat	0976
15. Brat)Tila	0967
16. AE	0916
17. Maidros	0906
18. °o°	0878
19. Diablo	0867
20. Barcas	0864
21. Chegytsu[Dj]	0842
22. Frogi	0839

Iako neke druge lige imaju problema sa održavanjem, StarCraft takmičenje je uspešno okončano nakon 13 odigranih kola. Iako je odziva igrača bio slab, posebno u pslednjih nekoliko kola, odigrano je dovoljno partija, a od 40 igrača njih dvadeset dvoje ušlo je u finale. Evo šta kaže organizator o sledećoj ligi i planovima:

"Nova liga se može očekivati negde u oktobru, ili kasnije, što zavisi od organizatora, igraonica u kojima bi se igralo, termina, i naravno od broja igrača koji su zainteresovani da igraju. Sve informacije o Ligi, bilo ovoj završenoj, bilo planiranoj, možete dobiti ako pošaljete e-mail na adresu milic_vojislav@hotmail.com, ili na SC forumu http://www.klanrur.co.yu/forum/forum.asp?FORUM_ID=10&CAT_ID=5&Forum_Title=StarCraft"

Organizator je iskoristio priliku i da zahvali svima koji su omogućili da se održi ova liga, posebno igraonici R.J.Arena i Comiju iz Novog Sada.

NET PLUS PONOVO U "CPL POSLU"

Kako je priča o letnjem CPL turniru u Dalasu odavno završena, i svi znaju šta se tu sve ispodešavalo, ko je dobro prošao, a ko nije, odavno se u svetu razmišlja o budućim turnirima i naravno CPL Winter hepeningu, koji je planiran, logično, za zimu 2002. godine. Biće održan takođe u Dalasu, na mestu na kome je odigran i letnji turnir, u hotelu Hajat. Kako su ove godine pravila malo izmenjena, Evropa ima samo dva kvalifikaciona turnira (ne računajući skandinavski) preko kojih klanovi eventualno mogu otići do Dalasa, i naravno više pretkvalifikacionih hepeninga širom evropskih zemalja. Medved, iz Net+ igraonice, objavio je isprva kandidaturu Net plusa za CPL, da bi kasnije i potvrdio učešće te igraonice u organizaciji CPL Wintera.

"Ove sezone za Winter CPL organizuju se takođe kvalifikacije koje su Games i CPL malo modifikovali u odnosu na prošle. U Evropi se organizuju 2 turnira sa kojih će samo pobednik moći da otputuje u Dalas na finale, sa plaćenim troškovima smeštaja i avionskim karatama. Dakle, Evropa ovog puta šalje 2 klana (izuzimajući Skandinavce koji imaju svoj turnir). Učešće na tim kvalifakicionim turnirima moguće je jedino ako se osvoji berth na pretkvalifikacionom turniru. Znači nije moguće prijaviti se na kvalifikacioni turnir direktno, već se mora izboriti mesto kroz pretkvalifikacione turnire.

NET plus se i ovog puta kandidovao za organizaciju pretkvalifikacionog turnira o kome više govori sledeći post. Ako naša CS scena i ovaj put doživi fijasko, ja lično, a i NET plus povlačimo se definitivno iz čitave ove priče o CPL-u, ali ja se nadam da će druga šansa pokazati da ipak imamo jaku CS scenu. Organizaciju još nismo dobili, ali očekujemo je svakog dang i već smo počeli pripreme."

Nekoliko dana posle ove pomalo pesimističke najave, Medved se pojavio sa informacijom da je Net plus dobio da organizuje pretkvalifikacije. Datum je 26. oktobar, odnosno nekoliko dana pre nego što izlazi najnoviji broj Gamera, tako da ćete za rezultate hepeninga morati sačekati naredni broj. Turnir je inače ograničen na 16 ekipa, po sistemu, ko prvi uplati, igraće se, i nije ograničen na ekipe iz Jugoslavije, već se mogu prijaviti i ljudi iz susednih zemalja. Učešće iznosi 600 dinara, na turniru mogu da učestvuju samo stariji od 17 godina, odnosno stariji od 16 uz dozvolu roditelja. Nagrade su simbolične (naravno, osim onih koje omogućavaju odlazak na kvalifikacije), tako da će onaj ko osvoji prvo mesto, dobiti novac od uplate nazad. Prve četiri ekipe dobijaju pravo da učestvuju na kvalifikacionom turniru koji se održava u novembru, a tu je glavna nagrada plaćen put na CPL turnir u Dalasu, takođe i smeštaj. Jako je bitno napomenuti da ovoga puta Net plus nema obavezu da plaća put na kvalifikacioni turnir i smeštaj, već da to sami klanovi i njihovi sponzori moraju regulisati i pronaći način za finasiranje puta i takmičenja na kvalifikacionom turniru.

Već samo nakon nedelju dana od objavljivanja datuma održavanja turnira, Medved nas je obavestio da su prva 32 mesta popunjena, i da se otvara lista čekanja za druge koji žele da se takmiče. Evo ekipa koje su uspele da se prijave :

Broj / Ime klana / Klanski lider / Grad -država

1. Xtreme/ Mihailo Popov (Face)/ Novi Sad
2. Frajeri FRJ/ Igor Dejanović (Zmija)/ Beograd
3. Game Core Vision GcV /Ivan Kolarov (Tormentor) /Beograd
4. Marked for death /Ivan Popović (Kadilak) /Herceg Novi Crna Gora
5. =Almost Famous= / Viktor Stojanovski (CPU) /Skoplje - Makedonija
6. thc/ Dušan Rađan (RelaX) /Niš
7. [eXp]erien©eł /Stevan Šoškić (ByPasser[eXp])/ Beograd
8. nuk/ Boris Čupić (rus.serb)/ Zrenjanin
9. BMF /Bojan Vranac (OutCast)/ Novi Sad
10. EXEcutors^ph /Samir Yacoub (SADDAM) /Beograd
11. Guild G /Goran Dragić (Predat0r)/ Beograd
12. Risk/ Radoš Milačić (Darklord) /Beograd
13. Zli Kalasi zK /Srđan Maljukanović (sergio)/ Beograd
14. DeuS /Milko Babić (Sarma)/ Beograd
15. Gods of Death GOD /Vlado Milošević (Soulkill)/ /Herceg Novi - Crna Gora
16. CNK /Nikola Saronjić (NET-HuntER) /Kruševac
17. KBs/ Nikola Nikodinovski (ManiaC)/ Beograd
18. U.Pb/ Đorđe Grujić (YAGROO!) /Zrenjanin
19. Misters/ Marko Šušnjar (Mr. Red) /Beograd
20. t.c.i - PanzeR/ Vladimir Mišić (Th1mot1) /Beograd
21. Urban Gaming Comunity - UgC /Miroslav Andrejev (raspucin RLM [I$])/ Novi Sad
22. Crew/ Nenad Perović (BGF)/ Beograd
23. DvD /Miloš Cvijović (Knele_mrRG)/ Beograd
24. PBC.AwP/ Ivan Stanojević (Ika) /Beograd
25. xQz/ Dražen Manojlović (Speedy) /Beograd
26. aXpanci aXp/ Živko Popić(3MAJ)/ Beograd
27. NN/ Marko Pavlović (mRAK) /Kruševac
28. GodFather /Marko Zeković (HaRvEsTeR)/ Beograd
29. SpiDeRnet/ Srđan Kundačina (Srle)/ Beograd
30. CompLand/ Miodrag Stakić (Mikica)/ Beograd
31. sMw /Vladan Marić (FrAg.:HuNtEr)/ Kruševac
32. 5e /Slobodan Kučevski (Krmak) /Vršac

Kako je rečeno sve što je bilo potrebno, ostaje samo da sačekate naredni broj Gamera te vidite kako je turnir protekao, ko je pobedio, ko je otišao na kvalifikacije i kako se tamo proveo.

Milan Đukić

Internet Caffe

KONTROLIŠITE VAŠ KAFE ILI IGRAONICU NA LAK, EFIKASAN I SAVREMEN NAČIN! KOMPLETNO SOFTVERSKO REŠENJE!

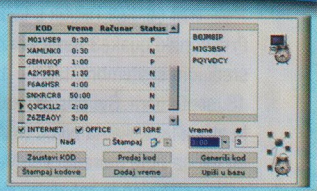
Internet Caffe Server / Glavni ekran

Caffe Server je program koji neprekidno nadgleda stanje računara u vašem kafeu (igraonici). Kontroliše vreme koje su korisnici proveli na računarima, olakšava naplatu usluga, pruža kompletne logove aktivnosti i statistiku zarade.

Na odabranom računaru možete dozvoliti ili zaustaviti rad, pogledati njegov desktop, poslati poruku korisniku ili ga resetovati i ugasiti. Panel prikazuje proteklo vreme od početka korišćenja, a po potrebi možete podesiti vreme kada će računar biti zaustavljen

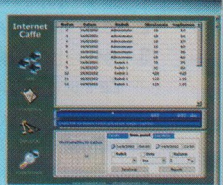
Vremenski kodovi

Prepaid opcija omogućava prodaju koda za određeno vreme rada (primer 10h). Korisnik može iskoristiti vreme kada to bude želeo a provedeno vreme se automatski smanjuje po završetku rada.



Statistika

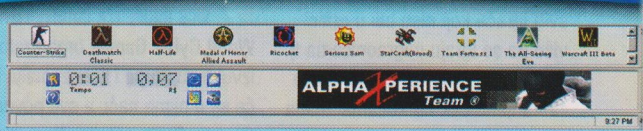
Program omogućava brzu i efikasnu naplatu pića, usluga i hardvera.
Račun sa može naplatiti odmah ili po završetku rada korisnika. Baza podataka je kodirana pa nedozvoljeno modifikovanje nije moguće.
Proverite zaradu za vremenski period po različitim kriterijumima: radniku, vrsti usluge ili računaru.
Ugrađen Web server omogućava vlasniku da sa bilo kog mesta na svetu prati poslovanje kafea.



Internet Caffe Client

Jaka zaštita računara omogućuje isključivanje Ctrl+Alt+Del tastera, sakrivanje desktop ikonica i start dugmeta, startovanje kao shell, blokiranje određenih programa ili pojedinih opcija (pr. Open i Save).

Panel klijenta



Caffe Client funkcionalnim korisničkim interfejsom zamenjuje Windows taskbar. Korisnicima omogućava lako snalaženje, a vlasnicima kafea sigurnost sistema od nepoželjnih aktivnosti.

Download demo verzije
http://www.antamedia.co.yu/caffe

antamedia
applications and multimedia projects
www.antamedia.co.yu
office@antamedia.co.yu
tel. 064 210 1636

ZA ČITAOCE The GAMER-a POPUST 10%

WORLD CYBER GAMES KVALIFIKACIJE U ITALIJI I RUSIJI

Kako su okončane u slično vreme, vesti o njima idu zajedno. Naime, u WCG Italija na Unreal Tournament takmičenju pobedio je RSGnegne, koji je u produžecima uspeo da savlada SqaLLa sa 2:1 u mapama, i tako obezbedi sebi prvo mesto na turniru.

Obojca finalista su inače dobili karte za Koreju gde se igra finale WCG-a, dok je pobednik u QUake3 delu bio Mad Squada, koji takođe putuje na WCG finale.

Što se Ruskih kvalifikacija tiče, o njima smo već govorili, a sada kačimo samo link na 41MB velikom filmu koji prikazuje sve najbolje poteze sa ovih kvalifikacija održanih pre nekog vremena. http://www.cyberfight.org/offline/movie/f/371/

PRVI QUAKE3 TURNIR U IRANU

Prvi iranski quake3 turnir održan je sredinom septembra, tačnije 12. i 13. septembra. Svi prisutni kažu da je atmosfera bila na nivou (a za tô im ovoga puta moramo verovati na reč), a QM klan je zabeležio skoro potpunu dominaciju s obzirom da je osvojio 1. i 3. mesto na turniru.

1. mesto - [QM]-Vulpine
2. mesto - nd.Napalm
3. mesto - [QM]-Sting

Za slučaj da želite da vidite kakva je quake scena u Iranu, krenite put adrese http://cyberfight.org/site/news/12137/

GRČKA SKINULA BAN IGRAMA

Kao što znate, a kao što smo i u nekoliko navrata pisali, Grčka je u jednom trenutku banovala sve video igre, pri tom misleći na PC, konzole, Game boy i sve tome slično, kako bi u svojoj zemlji sprečila kockanje koje je odavno s one strane zakona, barem svojim većim delom. Međutim, takva odluka dovela je do potpunog revolta svih igrača koji nisu bili u prilici više da se igraju u igraonicama tj. internet kafeima, a igranje je bilo zabranjeno čak i u kućama, mada naravno to niko nije mogao da proverava, pa se pokoja partija countera ili quakea održavala u kućnoj režiji.

Dva vlasnika internet kafea koji su uhapšeni zbog posedovanja Counter Strikea na računarima, oslobođeni su nekoliko nedelja kasnije, a zakon je otišao na ponovnu analizu. Nekoliko nedelja nakon toga, vlada Grčke je odlučila da potpuno izbriše video igre iz zakona, i oslobodi ih bilo kakvih presija, a u zakonu ostavi igre koje su vezane za kockanje, odnosno kockarske mašine, aparate i sve tome slično.

ZVANIČNA LISTA MAPA ZA UT2003

Čisto da znate šta ćete igrati, odnosno šta već igrate dok čitate ove redove multiplayer rubrike.

BR-Anubis, BR-Bifrost,
BR-Disclosure, BR-IceFields,
BR-Skyline, BR-Slaughterhouse,
BR-TwinTombs
CTF-Chrome CTF-Citadel
CTF-December CTF-Face3
CTF-Geothermal CTF-Lostfaith
CTF-Magma CTF-Maul
CTF-Orbital2
DM-Antalus DM-Asbestos
DM-Compressed DM-Curse3
DM-Flux2 DM-Gael
DM-Inferno DM-Insidious
DM-Leviathan DM-Oceanic
DM-Phobos2 DM-Plunge
DM-Serpentine
DM-TokaraForest
DM-TrainingDay
DOM-Core DOM-OutRigger
DOM-Ruination
DOM-ScorchedEarth
DOM-SepukkuGorge
DOM-Suntemple

WCG KVALIFIKACIJE U KAZAHSTANU

Da, i tamo se igraju multiplayer naslovi, a najboljih 15-ak igrača uspelo je da obezbedi sebi put na finale u Koreji. Evo rezultata :

COUNTER-STRIKE
1. Sky, 2. UNC (Unicode)
3. Jah
STARCRAFT
1. Adolf, 2. DEN, 3. Devastator
QUAKE 3
1. ChoSen, 2. Werewolf,
3. DSS|w1z
AGE OF EMPIRES II
1. Rayan, 2. TheChobo, 3. NoBoDy

WCG GRUPE (ZA COUNTER STRIKE)

World Cyber Games organizatori izvukli su grupe i liste zemalja koje će se u njima naći, a sve povodom Counter Strike turnira. Naravno, još uvek se ne zna koji će klanovi predstavljati određene zemlje u grupama, ali to nije kočnica za pravljenje "kostura" ovog hepeninga :

GRUPA A: Italija, Ukraijna, Švajcarska, Kazahstan, Turska
GRUPA B: Taipei, Južna Afrika, Nemačka, Bugarska, Australija
GRUPA C: Filipini, Rumunija, Malezija, Austrija, Argentina
GRUPA D: Kanada, Indija, Rusija, Holandija, Japan
GRUPA E: Španija, Češka, Portugalija, Singapur, Indonezija
GRUPA F: [:LnD:], Mađarska, Švedska, Koreja, SAD
GRUPA G: Meksiko, Novi Zeland, Poljska, Belgija, Kina
GRUPA H: Velika Britanija, Hong Kong, Francuska, Tajland

ZAVRŠEN CPL OSLO

Dosta veliki CPL turnir u sred Skandinavije, poznate po multiplayer igrama, završen je prve nedelje oktobra. Favoriti su uspeli da pobede, i to eoLithic, klan iz Norveške, u Counter Strike turniru gde su pobedili mTw.alternate na de_nuke sa 13:9, dok je na Quake3 TDM turniru pobedila ekipa Ice Climbersa. Zanimljivo je još reći da eoLithic, pored toga što nije poražen ni jednom na turniru ide kući sa 4.000 evra u džepu, dok je klan Ice Climbers za svoju pobedu dobio 2.500 evra.

SPREMNI ZA TURNIR SVE JE LEGALNO

Ove sezone za Winter CPL organizuju se takođe kvalifikacije malo modifikovane od strane iGames-a i CPL u odnosu na prošle. U Evropi se organizuju 2 turnira sa kojih će samo pobednik moći da otputuje u Dallas na Finale sa plaćenim troškovima smeštaja i avionskim kartama. Dakle Evropa ovaj put šalje 2 klana (izuzimajući Skandinavce koji imaju svoj turnir). Učešće na tim kvalifakicionim turnirima moguće je jedino ako se osvoji berth na pretkvalifikacionom turniru. Znači nije moguće prijaviti se na kvalifikacioni turnir direktno već se mora izboriti mesto kroz pret-kvalifikacione turnire.

NETplus se i ovaj put kandidovao za organizaciju pretkvalifikacionog turnira i dobio pravo da organizuje turnir koji je ispočetka bio ograničen na 16 ekipa ali zbog velikog interesovanja proširen na 32 ekipe iz Srbije, Crne Gore i Makedonije.

Turnir će se odigrati na Microsoftovom legalnom softveru.

DOWNLOAD

HL MODEL VIEWER 1,25

Izašla je nova verzija programa koji inače omogućava da bez ulaska u igru lako vidite sve modele i njihove osobine, i tome slične stvari. Nova verzija donosi podršku za 512x512 teksture, potom uklanjanje 3dfx i safe stvari i ubacivanje punog source koda zajedno sa mxToolKitom.
http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/hlmv/index.html

"POWER OF SPEED" QUAKE 3 ARENA FILM

Još jedan dugo očekivani film iz Quake3 naslova pojavio se pre nekog vremena na internetu, a prikazuje najbolje poteze dvojice blizanaca - matroxa i sting. Doduše, za download će vam biti potrebna nešto brža konekcija nego inače, pošto film teži 245MB, ali pravi ljubitelji uvek nađu načina.
http://q3arena.gry.wp.pl/pliki/Power%200f%20Speed.mpg

RTCW BANIMOD

U pitanju je 1,0 verzija Banimoda, a to je modofikacija koja omogućava mnoge stvari kao što su server administration elementi, zaštita od varanja, nove klase igrača i dosta toga, a što je najbitnije, sve se može konfigurisati na lak način preko lakog menija.
http://bani.anime.net/banimod/

1.02 ZAKRPA ZA SOLDIER OF FORTUNE 2

Activision je izdao novu zakrpu za SoF2 : Double Helix naslov, koji u oko 19MB donosi veliki broj poboljšanja ovom naslovu. Najinteresantnije unapređenje je dodatak četiri nove mape (mp_kam4, mp_col2, mp_hos2 i mp_pra2), kao i posebno regulisan sistem za kažnjavanje onih koji ubijaju svoje saigače. Promena ima mnogo, ali kako nemamo dovoljno prostora i za to, samo dajemo link ka patchu i ostavljamo vama da se informišete oko detalja.
http://www.fileshack.com/file_unsure.x?fid=1156

1.02 TENEBRAE QUAKE

Jedan od najpopularnijih modova za Quake najzad je dobio svoju novu 1,02 verziju. Novine su :

- Ubrzanje od 25%
- Podrška za Radeon
- Refleksije
- Md3 podrška
- Animacione interpolacije
- Luminacije tekstura
- sređivanje bagova

Sam mod možete preuzeti sa www.tenebrae.sourceforge.net

COUNTER-STRIKE

Turnir

11000 Beograd, KRUŠEVAČKA 27

011 34 06 006

23/24 novembar

Prijave se primaju do 20 novembra 2002.

GAME ON LAN (25 CLIENT)

INTERNET 2 MBIT LINK

DRINK BY COCA COLA

LOGITECH OPTICAL MOUSE

INTERNET DOWNLOAD

ONE MAN CINEMA

60min for free

za donosioce kupona

eko Net Café

www.jueko.co.yu

Pravila, pravila

Pravila moraju biti kao odeća. Za tešku zimu teške cokule, za balet baletanke. Kada mi se igra spora kampanja, fokusirana na malo igrača, rado uzimam Rolemaster. Kada se radi o brzoj akciji, o mnogo igrača, onda moram da koristim Warhammer RPG

Kada Game Masteri govore o sistemu, pod tim podrazumevaju sistem pravila. Često se ovoj temi pridaje gotovo mistična dimenzija, jer ispada da je svaki FRP različit upravo po vrsti i tipu pravila kojima se GM služi. Ovo je vremenom dovelo i do oštrih podela između igrača i između Game Mastera. Postalo je uobičajeno da se igrači opredeljuju da li će učestvovati u kampanji ili ne, na osnovu pravila po kojima će se igrati. Zbog toga svakom igraču koji mi postavi to nemilo pitanje odgovaram jednako: "Igra se RankoMaster, RankoHammer ili RD&D, tj. moja igra."

Šta je zapravo sistem pravila? Da li su u pitanju pravila igre? Kako je moguće da FRP, neograničeni svet mašte, poptuno slobodna igra, poseduje neka pravila koja bi imala toliku važnost? Ako smo definisali FRP kao priču u kojoj je sve moguće, kakvu onda ulogu igraju pravila?

Verovali, ili ne, ali pravila su svuda oko nas. Neke od tih normi su nemilosrdni zakoni fizike, a neke su društvene norme, običaji, propisi. U svojoj mašti, projektujući svoje želje, zamišljamo druge, nestvarne svetove . Budući da se prirodnih zakona pridržavamo tokom celog života, logično je da čak i u mašti, ipak zadržavamo i veliki broj pravila koje poznajemo u ovom svetu. Svako nepoklapanje s osnovnim zakonima fizike, pravi nam poteškoću. Ako je objekat naše mašte, jedna avantura, jedno događanje, priča, onda nam je teško da u isto vreme pratimo kako bi se ta imaginarna fabula izdogađala u slučaju da su postavke prirodnih zakona sveta potpuno drugačije. Zamislite svet bez svetla i boja? Da bismo mogli da se uživimo u priču takvog sveta, morali bismo dobro da se pomučimo da najpre zamislimo takav svet. Kako je u fokusu FRP-a ipak, igrač, njegov alter-ego i njegova priča, napor da se izmisli radikalno drugačiji svet od našeg, odvlači više pažnje od igre same. Zbog toga se svi igrači i GM-ovi trude da svoje avanture smeste u bajkovite svetove. U bajci je osnovna postavka poznata. Dodatni začin predstavljaju magije, natprirodne stvari, pre nego neprirodne ili bolje rečeno svetovi neke druge prirode.

Game Masterov zadatak je da napravi priču koja će se dešavati u svetu iz mašte, on mora poznavati specifičnosti tog sveta, ali i mnoge detalje koji su preneti iz stvarnosti. Budući da su svi GM-i stanovnici ove realnosti (bar dok ne dobijemo prvog transdimenzionalnog GM-a), koristeći zdrav razum, GM može da tumači svet. Međutim, postoje detalji za koje je potrebno biti veoma objektiva. Tu GM-u pomažu pravila igre, koja mu omogućavaju da pretoči u igru one delove stvarnosti u kojima sam nije dovoljno iskusan ili sposoban da napravi pravilnu procenu. Prosto rečeno, tamo gde je potreban konflikt, drama ili neka osetljiva tema, sistem pravila predlaže metod razrešavanja svih tih napetih situacija i tako se malo po malo odvija avantura, fokusira priča. Evo primera: Svi zanmo da u prirodi postoje lekovite i otrovne biljke. Da bi mogao precizno da opiše izgled svake biljke, te njena blagotvorna ili smrtonosna dejstva, GM ima samo dve šanse: a) da je travar po zanimanju i b) da ima sistem pravila koji će mu omogućiti znanje o vrsti biljke, izgledu, uticaju na igrače, itd.

Tu je i razlika između knjige pravila (rulebook) i dodatnih materijala (sourcebook). Knjige koje opisuju svet (setting) predstavljaju sve one podatke kojih je GM mogao i sâm da se seti, da ih predstavi, izmisli, prikaže, dok su knjige pravila objektiviziranje stvarnosti kroz norme koje GM-u služe da bi on pravilno i pravedno mogao da tumači mogućnosti svakog od likova u družini.

Dakle ovako globalno postavljeno, čini nam se da je zapravo svaki sistem pravila dobar, jer svaki ima isti cilj, težnju, a to je da uspostavi stvarnost i omogući GM-u da je lakše predstavi igračima. Međutim, to bi bilo isto kao kada bismo utvrdili da je svaki zakon na svetu podjednako dobar. Tiranin će napisati zatvoren sistem pravila, možda isto tako upotrebljiv kao i demokratski ustav, ali cilj i svrha pisanja određenih pravila, odraziće se kasnije na njihovu primenu. Neki zakoni su pravedni i dobri, ali previše obimni da bi se upotrebljavali ili nedovoljno realni (povelja UN, na primer).

To je momenat u kome se zaista daje za pravo igračima i GM-ima da sami izaberu sistem koji vole, da ga se pridržavaju, da ga vatreno brane.

Specifičnosti jednog FRP pravilnika, najpre se vide u vrsti karaktera, razmeri igre, odnosu praktičnost/realističnost, načinu na koji se magija objašnjava, te konceptu borbe, sistemu napredovanja.

Herojski vs. antiherojski FRP. Pažljivo proverite kakav ste sistem pravila uzeli. Kako se generišu likovi? Da li se favorizuje pristup po kome su igrači centralna tačka priče pa moraju biti neverovatno moćni, u startu odvojeni od ostatka stanovništva, da bi njihovi protivnici bili zaista super-zlikovci, veći od života? Ili su likovi umereno postavljeni, sa potencijalom za velika dela, ali u suštini mladunci, zelembaći, početnici. Na primer D&D pretpostavlja da su igrači posebni, možda ne heroji, ali sigurno retki, kao jedan u stotinu. Rolemaster ima pristup

Sistem napredovanja je veoma intrigantno pitanje. Svaki igrač voli da bude nagrađen tako što će njegov lik biti sve bolji i bolji. Neki sistemi daju prednost fiksiranom igračevom liku, sa malim promenama, kako bi se istakla njihova vrednost

po kome su svi igrači totalni početnici, ponekad ste tako beznadežni da vam se čini da i dete od 12 goina ima bojle veštine od vas.U Fading Suns drama se vrti oko događaja u svetu, a svaki lik koji napravite već je heroj.

Razmera igre predstavlja nivo detâlja koji je usmeren na podizanje realističnosti i atmosfere FRP-a. Ako je razmera krupna, onda se avantura bavi samo važnim događajima, velikim pomeranjima naroda, scene se dešavaju kroz epizode između kojih se igrači automatski događaju. Sitna razmera znači pratiti dan po dan kako svaki avanturista živi, radi, šta jede, gde je to nabavio. Svako putovanje ima svoj opis, svoje razloženo trajanje. Iako su ovo pitanja harmonije i dinamike jednog sessiona, činjenica je da postoje sistemi koji favorizuju jedan ili drugi pristup. Na primer, Rolemaster predstavlja sistem koji podrazumeva detajlnost forme, dok na primer, Werewolf sistem ne preporučuje bilo kakve detaljisanje ove vrste, a akcija je konstantna sa neprekidnim nizom priča i epizoda.

Praktičnost ili realističnost. To je bolno pitanje svih FRP-ovaca. Da li se bolji osećaj dobija ako su igrači udubljeni u maštu, priču i dešavanja, pa makar se u njoj događale nelogične, preterane stvari, ili je princip stvarnosti drugog sveta, virtualne stvarnosti, bitniji za uživljavanje igrača u FRP? Sistemi koji su glomazni, koji insistiraju na detaljima kao što je Rolemaster, manje su praktični. Međutim, Warhammer RPG je primer igre u kojoj su pravila jednostana, ali se insistira na realnosti, za razliku od GURPS-a koji je potpuno otvoren, ili Cyberpunk 2020 u kome se insitira na filmskoj efektnosti igre.

Magija je bitan segment svakog FRP sveta. Čak i oni koji ne vole magije, i bave se cyberpunk ili space-opera žanrovima, moraju da priznaju da efekat magijskog postoji. Često tehnologija ili ESP preuzimaju ulogu magijskog, ali kako god bilo, ovaj element natprirodnog mora da postoji. Ovo je oblast u kojoj sistem svakako ostavlja jak pečat. Do sada najpoznatiji i najefikasniji sistem magija je AD&D 2nd skup magija. Neki sistemi kao što su Mage: The Ascendancy, usmereni su na magije i one određuju sve ostale segmente pravila. Rolemaster je primer dobrog sistema sa očajnim magijama. Magije također definišu i status religija, odnos spram božanstava.

Koncept borbe je deo pravila koji je veoma bitan. Igrači uvek žele da provere svoje sposobnosti, da odmere snage sa drugima. Nažalost, ova vrsta takmičenja i dokazivanja u ljudskom rodu uvek se najlakše i najbrže ostvarivala putem borbe. Zbog toga ozbiljan deo pravila i kreiranja likova pridaje važnost borbenoj sposobnosti i opcijama u toku borbe. Kroz pravila o borbama, mogu se odmeriti i ostale karakteristike sistema: realističnost, glomaznost. Moje lično iskustvo govori da borba koliko god da je jednostavna ili komplikovana, uvek traje približno isto vremena (u proseku otprilike 30 minuta). Svaki sistem ima svoj odgovor na pitanje šta je najvažnije da bi se borba okončala. Po nekima to je veština borca, po drugima je to mogućnost da udarac koji je zadat povredi protivnika, po trećima superiorno oružje ili oklop. Sky Realms of Jorune, jedan stari i opskurni FRP sistem, insistirao je na tome da je borba pitanje psihologije, te su moral, iskustvo i veština bili važniji parametri od snage ili oklopa.

Sistem napredovanja je veoma intrigantno pitanje. Svaki igrač voli da bude nagrađen tako što će njegov lik biti sve bolji i bolji. Neki sistemi daju prednost fiksiranom igračevom liku, sa malim promenama, kako bi se istakla njihova vrednost. Drugi pak, zasipaju igrače nivoima i novim mogućnostima koje su malog dometa, pojačavajući tako igračev utisak da je daleko odmakao. Ovo može drastično da utiče na formu avanturâ. Sistemi u kojima se brzo napreduje obično imaju razvučene avanture, dok oni sa sporim napredovanjem mogu da provociraju teške sessione, ispunjene akcijom.

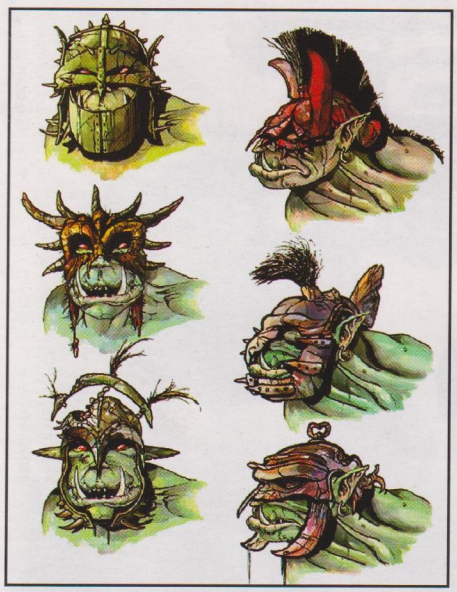
U svom trinaestogodišnjem iskustvu GM-a, imao sam prilike da se oprobam u najrazličitijim sistemima. Eksperimentišući sa sistemima koje su drugi okarakterisali kao loše i preterane (kao što je npr. Rifts), a drugi kao previše glomazne (Rolemaster), shvatio sam da ne postoji univerzalan, savršen sistem. Pravila moraju biti kao odeća. Za tešku zimu teške cokule, za balet baletanke. Kada mi se igra spora kampanja, fokusirana na malo igrača, rado uzimam Rolemaster. Kada se radi o brzoj akciji, o mnogo igrača, onda moram da koristim Warhammer RPG. U slučaju da mi treba jasan sistem magija, te hack&slash pristup, koristiću D&D. Kad su u pitanju kraljevstva i politička pitanja velikih razmera, često koristim Birthright. Neki svetovi su prilagođeni za konkretne sisteme, a svaka prerada bila bi sakaćenje. Zato Fading Suns setting igram upravo u tom Fading Suns sistemu. Takođe sam primetio da kako se menja način na koji vodim igru, moj raspored slobodnog vremena i mojih igrača, tako se menjaju i sistemi koje ću koristiti. Nekada davno, kada smo se igrali 24h dnevno, 7 dana u nedelji, nije mi smetala spora glomaznost Rolemastera, a danas mi apstraktni storytelling sistem Werewolfa, izgleda veoma primamljivo.

Svetski trendovi dolaze i do nas. Najnovija moda u FRP-u je d20 sistem. On predstavlja kraj dilemama koje sam pokušao da vam u ovom članku predstavim. Otvoren i pristupačan svima, on predstavlja svojevrsnu unifikaciju pravila. Dakle, koji god svet, postavku, žanr ili materijal da posedujete, možete ga preraditi u d20 ili sačekati da dotična izdavačka kuća to učini za vas. Ja sam to nazvao krajem FRP-a, jer uprkos prednostima koje donosi ova vrsta standardizacije (možete da razmenjujete avanture, ideji i materijale sa većim brojem igrača), ona u isto vreme ubija te specifičnosti koje sa sobom nosi kombinacija određenog sistema i baš njemu prilagođenog settinga. Pomenuti d20 sistem me iritira zbog toga što je nametnut od strane monopolističkih izdavačkih kuća, a isto tako promoviše princip ulenjivanja igrača i GM-ova, hrabreći ih da sede kod kuće i čekaju preradu svojih omiljenih svetova u d20 sistem.

Moj vam je savet, da ako ste igrači, ne dajete puno na to u kom se sistemu i svetu igra. Bolje vam je da gledate kod kog se GM-a to igra, jer on je taj koji smišlja priču, koji vodi avanturu. Od njegove mašte i kvaliteta zavisi vaša zabava. Dobro je biti upoznat sa pravilima, prosto da biste bili upućeni u svoje mogućnosti, ali ni to nije neophodno.

A vi GM-ovi i budući, savetujem vam da najpre smislite priču, svet, avanturu, da imate potrebu da prenesete iskustvo igraču, a tek onda da krenete u potragu za alatom kojim ćete se služiti. U svakom slučaju, puno sreće i dobru zabavu!

Ranko Trifković



Game Masterov zadatak je da napravi priču koja će se dešavati u svetu iz mašte, on mora poznavati specifičnosti tog sveta, ali i mnoge detalje koji su preneti iz stvarnosti

Mislim, stvarno...

Znam da će moj ljubljeni i veoma poštovani urednik pasti u iskušenje da ovaj tekst stavi u rubriku ¨pisma uredniku¨ (kada bismo imali takvu), ali...

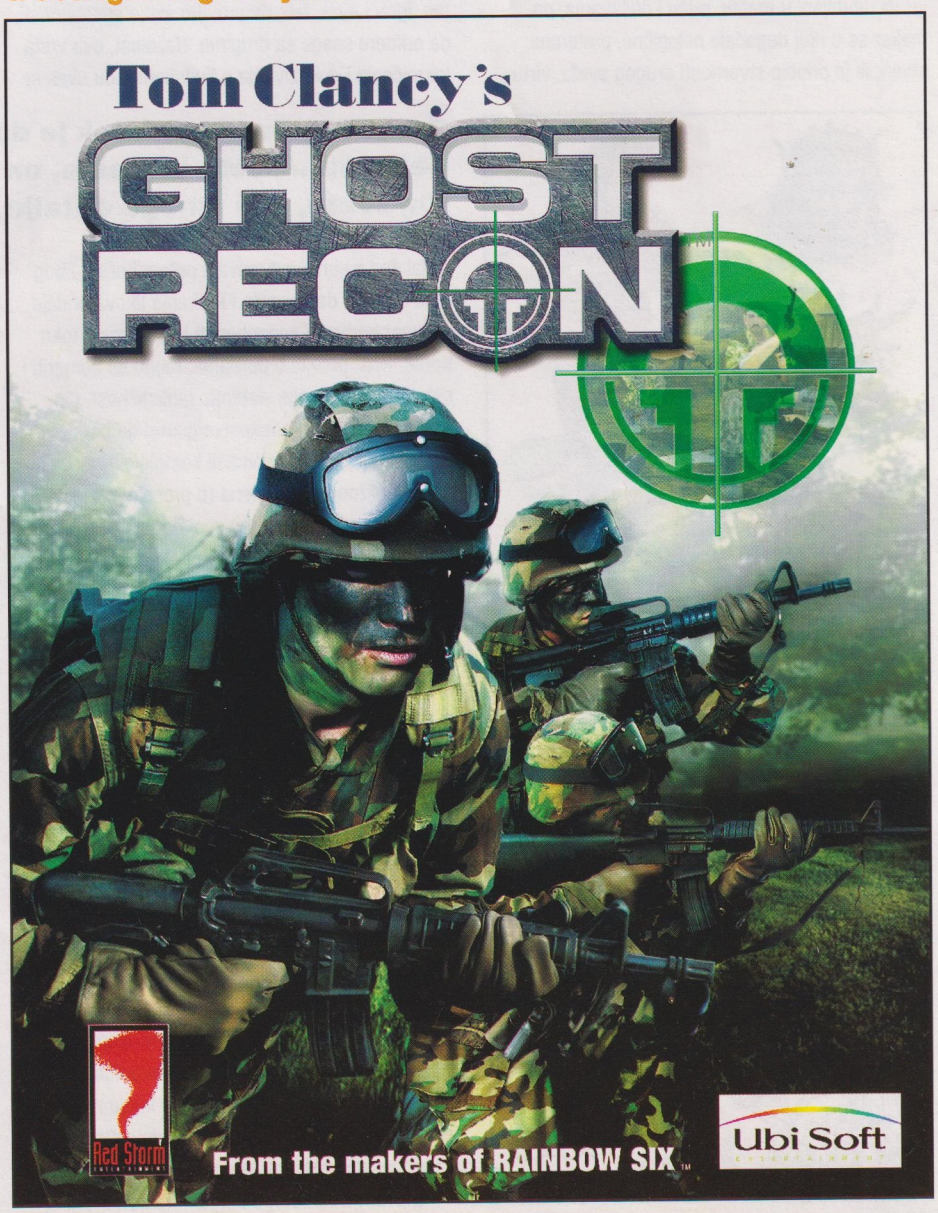
Pre neki dan sam na ulici sreo bivšeg kolegu, kapetana VJ i vrsnog operativca poznate i izvikane specijalne jedinice u kojoj sam službovao onomad. Ižljubimo se i pitamo za zdravlje junačko, i naravno dođe do onog neminovnog, "šta sad radiš". Na moje blago iznenađenje, on mi sa vidnim uzbuđenjem kaže: "Cepam Ghost Recon, i samo to! Batali CS, IGI, Medal of Honor, GR je majka brate, samo to vredi, ovo ostalo je smešno..." Prijateljski me šljepi po ramenu i ode dalje, kao da žuri kući da nastavi virtuelnu misiju tamo gde je stao. Kada sam se malo pribrao, shvatio sam da to i nije tako čudno, oduvek je bio inovator, slobodan duh koga kruta vojna disciplina nije "uštirkala", a njegovi nekonvencionalni pristupi vojnoj doktrini ispostavili su se kao preteča nečega što su na zapadu kasnije promovisali kao najnovije sisteme obuke.

Kada se još uzme u obzir da je prošle godine na združenoj vežbi MUP-a i Vojske Jugoslavije pod nazivom Štit 2001 simulirana situacija sa taocima u kojoj je PT odred 72. Spec. Brigade koristio paintball markere u posebno sagrađenom urbanom poligonu, tj. 'odigrali' su partiju painballa pred visokim vojnim i vladinim funkcionerima sa fantastičnim uspehom, onda Ghost Recon i nije tako čudan. Za razliku od naše zemlje u kojoj nekolicina kreativnih pojedinaca spaja zabavno sa korisnim, i ubacuje elemente igara u obuku, i zasigurno nailazi na jak otpor dogmatista stare škole vojne obuke, Amerikanci od sredine devedesetih koriste PC igre u obuci svojih vojnika. Najpoznatiji primer je Land Warrior, projekat u kome su pešadinci američke vojske igrali modifikovani Delta Force II iz čega se izrodila treća igra tog serijala. Takođe, njihova vojska je kao jedan deo tog projekta spojila borbena i in-game iskustva i Centar za tehnološki razvoj kopnene vojske SAD je sa ponosom objavio da je novo oružje i oprema za pešadinca pod nazivom (gle čuda) Land Warrior u finalnim fazama razvoja. Ne bih sada da vas smaram pojedinostima te opreme nad kojom sam ja balio dok sam čitao specifikacije, ali je dovoljno da spomenem da bi svaki borac bio povezan satelitskim linkom, i u svakom trenutku mogao da dobije poslednji poznat razmeštaj neprijateljskih i prijateljskih jedinica u regionu izvođenja operacija, sada već zastareli GPS, kao i kameru u sklopu optoelekronske naprave, montirane na posebno projektivanom ličnom naoružanju. Orgazmatično...

Ovo nije jedini primer korišćenja PC igara u vojnoj obuci, američki marinci odavno u sklopu svoje obuke igraju CQB igre koje im pomažu u razvijanju trodimenzionalnog razmišljanja na bojnom polju i u razvijanju smislu za timski rad. Ovom tematikom se pozabavio čak i poznati Discovery Channel, koji je pre par godina snimio i interesantan dokumentarac na tu temu.

Međutim, (a odatle i naslov članka) America's Army je čist bezobrazluk! Imali ste prilike da čitate o ovoj tvorevini u jednom od prethodnih brojeva Gamera u Metovom (Matt Leyendecker) članku, i ako ste mislili da je naša vojska u čabru, onda obratite pažnju na niske udarce kojima pribegavaju Ameri. Po cenu da

Land Warrior je projekat u kome su pešadinci američke vojske igrali modifikovani Delta Force II iz čega se izrodila treća igra tog serijala



se malo odaljimo od teme, moram reći da mi je pre izvesnog vremena pažnju privikao interesantan podatak, u vezi sa britanskim SAS-om. Izgleda da britanske kolege žestoko kubure sa

prilivom personala u svojim oružanim snagama, a pokazatelj je to što je super-poznati SAS popunjen sa 15% sastava u odnosu na onaj koji je potreban za funkcionisanje ove jedinice! Da uprostimo, ako bi jedna četa ove jedinice trebalo da broji 100 ljudi, ona ovih dana ima samo 15 aktivnih pripadnika...

Nije ni čudo, vojni poziv nije ni malo lak. Nekada su momci iz ruralnih i nerazvijenih krajeva, ili iz problematičnih urbanih sredina u kojima su mogućnosti za postizanje udobnijeg života bile da postane kriminalac ili policajac, masovno odlazili u profesionalnu vojnu službu kako bi izbegli obe gorenavedene opcije kojima bi brukao porodicu. Danas je život na selu promenila tehnologija koja je umnogome olakšala muke zemljoradnika, a na geto-klincima uveliko rade vladine i nevladine organizacije koje im ostavljaju mogućnosti visokih stipendija za pohađanje dobrih škola i profesionalnog osposobljavanja, ako se malo potrude. A ni biti policajac više nije toliki blam...

U celoj ovoj priči vojske mnogih zemalja su ostale bez prekopotrebnog priliva profesionalaca, jer je posao u vojsci ostao isto onako težak i mukotrpan kao i pre par vekova, ako nije postao zahtevniji. To se posebno odrazilo na brojno stanje specijalnih i elitnih jedinica koje su iz aktivnog sastava uzimale najbolje. Najboljih je uvek malo, a kada ti se suzi izbor, onda je najboljih još manje.

Ništa bolji nisu ni Amerikanci, gde život postaje uglavnom udobniji, te je nagovoriti mladića ili devojku da pristupi oružanim snagama postalo zaista veština, uzimajući u obzir da su njhove OS potpuno profesionalne. Tu uskaču CNN i Holivud, i veselo propagiraju kako je biti vojnik mnogo lepo i kako je taj poziv pun izazova. Još malo pa će i Britni Spirs da se aktivira, i u roze maskirnoj uniformi da đipa po pešadijskim preprekama i onim svojim iritantnim glasom da kmeči kako je 'ovde jedna velika žurka'... Nemojte pogrešno da me shvatite: posle koje godine provedene u uniformi, ne može niko da voli vojsku kao ja, ali ne može niko ni da je mrzi kao ja!

I na kraju dolazimo do America's Army, kao najvećeg priznanja američke vojske da je očajna. Mogu da zamislim nekog generala-personalca negde u Pentagonu kako sedi očajan i misli 'kada bismo samo imali na raspolaganju ljudstvo koje ima katolička crkva ili duvanska industrija' (da, I ja sam gledao film Dogma)... i čemu pribegavaju? PC igri koja se downloaduje 'zađabe' sa sve spremnim serverima za igru u multiplayer modu na 'Netu. E, sad su ga stvarno preterali...

Dejan Kijanović

DODATNI INFO

Sem poznatih problema sa kojima se vojske na severnoj hemisferi suočavaju prilikom regrutacije (manjak interesovanja za prof. vojnu službu), alarmantan je i podatak sa kojom psiho-fizičkom spremnošću mladi regruti i profesionalci dolaze pred komisije. Pre dvanaestak godina, prosek prilikom testiranja fizičke spremnosti kod nas je bio oko 8 zgibova, 20 sklekova, 40 trbušnjaka i 20 čučnjeva. Pretprošle godine, Vojno-medicinski centar na Karaburmi objavio je da regruti u proseku urade 2 (!) zgiba, desetak čučnjeva, 25 trbušnjaka i jedva deset čučnjeva... Pitam se koliko su tome doprinele PC igre..?

INTERNET

041 / 55 22 22

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi, 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

041 / 922 922

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (1,35 din/min u jeftinijoj tarifi, 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

username: teleport

password: net

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- tehnička podrška
- mrežno igranje

Teleport Group COMMUNICATIONS

www.teleportgroup.net

UNREAL TOURNAMENT 2003

Pritisnite 'Tab' kako bi spustili konzolu, zatim ukucajte sledeće šifre:.
god - neranjivost, fly - letenje, walk - mod za hodanje, ghost - mogućnost prolaženja kroz zidove loaded - daje sva oružja i municiju, allammo - kompletna municija, allweapons - sva oružja, skipmatch - dobijate partiju, slomo # - podešava brzinu igre (1 = normalno, -1 = kul, 0.5 = sporo, 2 = brzo...), set engine.pawn jumpz # - podešava dužinu skoka (300 = default), behindview 1 - uključuje pogled iz trećeg lica (0 ga isključuje), invisible 1 - nevidljivost (0 ga isključuje), amphibious - disanje pod vodom, stat fps - pokazuje broj frejmova, stat net - pokazuje stanje mreže, stat all - pokazije sve statistike, summon <item> - dobijate neki od predmeta sa spiska: xeffects.tankvictim, xweapons.ioncannon, xeffects.newioneffect, xeffects.shark, xweapons.redeemeer projectile, xweapons.grenade, vehicles.bulldog
DODAVANJE SVIH SKINOVA
Otvorite UT2003.ini file u Notepad-u. Fajl se nalazi u System direktorijumu (naćićete ga u folderu gde vam je igra snimljena). Na samom kraju ukucajte sledeće redove:
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True, bTDMUnlocked=True, bDOMUnlocked=True, bCTFUnlocked=True, bBRUnlocked=True

HITMAN 2

Otvorite HITMAN2.ini dobićete konzolu za varanje ako pravilno otkucate ova dva reda:
EnableConsole 1, EnableCheats 1,
Da bi se tokom igre pojavila konzola, stisnite taster '~' i unestite sledeće šifre:
IOIRULEZ - neranjivost, IOIGIVES - sva oružja i sva municija, IOIHITLEIF - energija, IOISLO - slow motion (on/off), IOIER - Bomb Mode (on/off), IOIHITALI - Ali Mode (on/off), IOILEPOW - Special attack Mode (on/off), IOIGRV - The force of gravity Mode (on/off), IOINGUN - Nail rifle, IOIPOWER - Mega Power
Šifre za sve misije:
Izmenite ovaj red u Hitman2.ini:
DefaultScene=AllLevels /logos.gms
u DefaultScene=AllLevels /levelmenu.gms
Kada budete pokrenuli igru imaćete meni sa svim nivoima i misijama.

BANDITS

BITNO: Pre nego što ovo budete pokušali, obavezno napravite backup fajla. Otvorite direktorijum gde vam je igra snimljena i nađite fajl \bandits\data\profiles\GARAGE.XML koji ćete zatim otvoriti u Notepad-u. Odavde posao je lak. Na primer ako želite sva oružje u prvoj misiji, onda samo nađite gde piše mission 01 i svuda gde piše "no" prepravite u "yes". Zatim samo startujte igru.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4: GATHERING STORM

Stisnite 'Tab' i ukucajte sledeće šifre:
nwcAmbrosia - daje sve potrebne resurse

Mafia Walktrough

CHAPTER 01
„An offer you can't refuse", težina 7/10

Po završetku sinematika, čovek izlazi iz voza i ulazi u mali kafe u kome se sreće sa nekim i priča mu o svojoj prošlosti. Pošto sada upravljate taksijem, nemojte očekivati da ćete umaći progoniteljima vozeći samo pravolinijski. Ako ste zapazili, oni će se svojim kolima u vas zaleteti sa leve strane, pa ako ostanete na desnoj strani ulice dajete im dovoljno prostora da se zabiju u vas i da vas ubiju. Zato budite na levoj strani i potražite neko ulično osvetljenje ili semafor. Možete ih nadmudriti nateravši ih da udare u ulično svetlo ili neki auto. Ne zaboravite da će vas oni udariti sa leve strane, pa zato dok se nalazite na levoj strani udarite vi njih kako bi se oni zakucali u semafor ili ulično svetlo.

„Dodatak"

Nekoliko ljudi se pita gde se nalazi Salijerijev bar, jer kompas uvek pokazuje na more. To je sasvim u redu, jer se Salijerijev bar nalazi preko puta, na drugoj obali, pa zato morate da pređete most Guiliano.

CHAPTER 02
„The Running Man", težina 0.5/10

Ovo je lako. Vozikate mušterije unaokolo, pa je najbolji način da prođete ovo poglavlje, da uključite Speed Limiter (F5) i pokušate da nikoga ne zgazite. Ukoliko ne možete da se snađete zbog manjka strelica za usmeravanje, evo kako ćete pronaći Salijerijev bar:

Odmah po završetku sinematika vozite pravo i videćete strelicu. Skrenite desno. Idite pravo do kraja uličice i na kraju ćete videti glavni put i reklamu za „Rose Bar" sa vaše leve strane, idite u tom pravcu. Videćete sledeću strelicu i uđite u uličicu ispred koje stoji čovek. Čim prođete pored njega, skrenite levo, popnite se stepenicama i idite pravo (cik-cak). Kod prvog skretanja za levo i desno videćete čoveka u plavo-belom odelu koji stoji ipred vas. Idite za njim, ali skrenite desno na stepenice. Ponovo ćete ugledati glavnu ulicu pošto izađete iz uličice. Odmah skrenite levo i videćete još jednu strelicu. Uđite u tu uličicu i videćete dvojicu tipova od kojih jedan nešto radi na kolima, idite desno i videćete tunel. Uđite u tunel i prođite kroz njega, a kad izađete iz tunela, idite levo i nailazite pravo na Salijerijev bar.

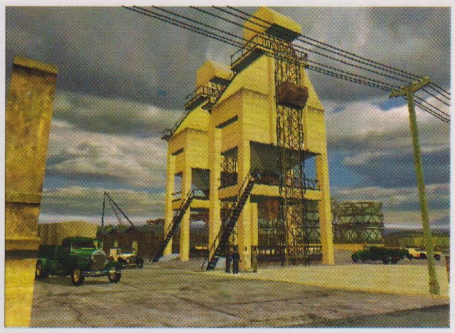
CHAPTER 03
„Molotov Party", težina 5/10

U ovoj misiji uradićete prvi posao za Salijerija. Prvo uđite u područje Morelove nadležnosti i parkirajte se iza njegove garaže. Trebalo bi da možete da uđete u garažu otpozadi i da obijete malu kapiju. Novom bejzbol palicom onesposobite stražara na glavnoj kapiji, oštetite jedno vozilo palicom, a druga dva zapalite Molotovljevim koktelima. Ne zaboravite da proverite i malu drvenu kućicu kako biste uzeli Falconer. Posle toga se vratite Salijeriju.

CHAPTER 04
„Ordinary Routine", težina 7/10

Vaš drugi zadatak je da prikupljate reket u Salijerijevo ime. U banci i restoranu nemate problema, ali kad dođete na benzinsku pumpu...

Kada Poli ode, idite levo kako biste zaobišli kuću i ubili psa (da ne bi on posle ubio vas). Iza kuće ćete videti neke složene kutije. Skočite na njih i uđite u kuću. Kada uđete u kuću, skrenite desno, otvorite vrata od kupatila i videćete tipa koji unutra... hm, pa šta se radi u kupatilu stojeći? Ubijte ga i pripremite se za još trojicu koji će doći sa stepenica. Sakrijte se iza vrata ili uđite u sobu i ubijte ih jednog po jednog. Na drugom spratu imate dve sobe u koje možete ući, u jednoj se na krevetu nalazi mašinka Tommy Gun, a u drugoj se nalazi paket prve pomoći (žuta kutija sa crvenim krstom na sebi). Oprezno siđite dole u sobu sa bilijarom, tamo se nalaze trojica, onaj na levoj strani ima mašinku Tommy Gun i njega ostavite za kasnije. Prvo sredite drugu dvojicu. Pošto ste ubili



svu trojicu pojaviće se visoki starac u belom - ubijte i njega. Uđite u sobu da vidite Sema, a po izlasku ćete naići na jednog tipa koga ćete svojim Tommy Gunom lako srediti.

„Potera"

Prvo idite do svojih kola i krenite da ga pratite, ali da znate da je nemoguće da ga prestignete jer su njegova kola brža. Jednostavno ga pratite i ubijte. Na kraju će ipak pasti (možda će udariti u neka druga kola i povrediti se, pa je onda lako).

Može vam biti od koristi i da pre ulaska u kuću izbušite gume žutom automobilu, što će ovog posle značajno usporiti.

CHAPTER 05
„Fairplay", težina 3/10

Ovog puta vaš gazda zahteva od vas da „pozajmite" novi trkački auto, kako taj auto ne bi pobedio na trkama koje se održavaju sutradan. Idite na mesto označeno na mapi (na obodu grada imate oznaku Lost Heaven Racing Arena). Kada tamo stignete, porazgovarajte sa čuvarom i otvoriće vam kapije. Odete do garaže i uzmete auto. Dok vozite kroz grad, obratite pažnju na svoj radar, jer će vas policija juriti čim vas vidi. Pazite da ne oštetite kola udarajući nekog ili nešto. Idite do Luca Bertone's i malo sačekajte. Kad on završi svoj deo posla jednostavno odvezite auto nazad gde je i bio.

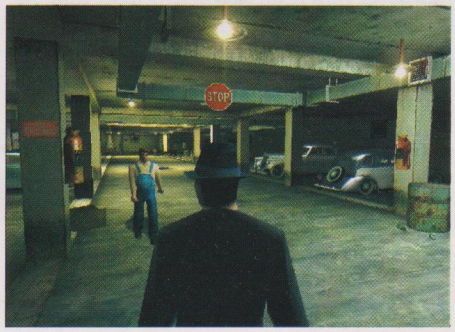
„TRKA"

Izgleda da je Salijerijev vozač plomio ruku, pa neće moći da vozi... što znači da ćete vi morati. Trka je đavolski teška, a meni je trebalo oko tri sata da je prođem - srećno. Doduše postoji jedna caka kako da prestignete prva dva automobila. Po startu ubrzajte, ali tako da ne udarite nikog i na prvom skretanju probajte da se uglavite između prve dvojice, trebalo bi da izbijete na prvo mesto.

Nekoliko korisnih saveta u vezi s trkom. Promenite kontrole na: 8 - gas, 4 - levo, 6 - desno, 5 - ručna, Space-kočnica; to bi trebalo da vam olakša upravljanje kolima. Probajte da izbijete na čelo trke što je pre moguće i vozite po levoj strani jer će narandžasti i zeleni auto napraviti lom na desnoj strani. Upotrebljavajte kočnice. Postoje 4 opasne krivine - jedna je na početku, usporite kola do 60 mph i polako je prođite, samo pazite na okolne automobile. Druga je kod Aribo znaka, opet vozite oko 60mph. Odmah posle ove ide i slalom krivina i ona je najopasnija; usporite do 50mph i bez gasa je polako prođite. Trudite se da nigde ne udarite, inače ćete se okrenuti i završili ste trku. Na kraju, posle slalom krivine imate i krivinu u šumi. Vodite računa da tokom trke (5 krugova) ne postoji save game, pa biste morali celu da vozite ispočetka.

CHAPTER 06
„Sarah", težina 7/10

Luiđi traži od vas da otpratite Saru kući, jer su je neki mangupi zezali prethodne večeri. Sa desne strane, na zidu, nalazi se daska koja će vam dobro poslužiti kao oružje protiv mangupa kojih ima pet - šest. Pazite na svoj i Sarin indikator nivoa života. Ukoliko su mangupi previše blizu, Sara će čučnuti i neće hteti da krene. Zato njih oterajte nešto dalje, da bi se ona „otkočila". Pošto premlatite sve mangupe, otpratite Saru do gajbe i dalje je sve na vama... ;-))



nwcGoSolo - auto play, nwcAres - pobeđujete bitku, nwcAchilles - gubite bitku, nwcHephaestus - dobijate elven chainmail, nwcEtTuBrute - dobijate dagger of despair, nwcExcalibur - dobijate ring of greater negation, nwcNibelungenlied - dobijate sword of the gods, nwcTristram - jedinice crusaders, nwcLancelot - jedinice champions, nwcStMichael - jedinice angels, nwcSevenLittleGuys - jedinice dwarves, nwcMerlin - jedinice magi, nwcCronus - jedinice titans, nwcBlahBlah - jedinice vampires, nwcUnderTheBridge - jedinice trolls, nwcKingMinos - jedinice minotaur, nwcXanthus - jedinice nightmares, nwcDoYouSmellBrownies - sprites, nwcFenrir - jedinice wolves, nwcFixMyShoes - jedinice elves, nwcTheLast - jedinice unicorn, nwcRa - jedinice phoenix, nwcValkyries - jedinice ogre_magi, nwcGrendel - jedinice behemoth, nwcPoseidon - jedinice sea_monster, nwcPrometheus - jedinice shroud_fow, nwcAthena - dobijate iskustvo, nwcThoth - levelovanje, nwcIsis - nove magije, nwcRagnarok - gubite misiju, nwcHermes - bekonačno kretanje po mapi, nwcValhalla - dobijate misiju, nwcSacrificeToTheGods - max sreća (luck), nwcSphinx - otkriva puzzle mapu, nwcAphrodite - tatooed white trash, nwcImAGod - ulazite u cheat menu, nwcPan - maksimalni moral, nwcCityOfTroy - dobijate sve građevine, nwcOldMan - old man jack

▶ PRISONER OF WAR

Uđite u PASSWORDS ekran u ukucajte ove šifre: GER1ENG5 - Sva poglavlja, DEFAULTM - default poglavlja, FARLEYMYDOG - sve tajne, BOSTON - uključuje FPS mod, FOXY - uključuje Top Down mod, DINO - neograničene zalihe, FATTY - dobijate defiance secret, MUFFIN - guard size secret, QUINCY - guard perception secret

▶ FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Stisnite [ENTER] i ukucajte šifre:
I'mCheater - aktivira mod za varanje
Ups... - nanosi štetu neprijateljskim zgradama
EagleEye - otkriva celu mapu, ByeBye - unuštava selektovani predmet ili jedinicu, HastaLaVistaBaby - uništava sve jedinice, GoToHell - uništava samo protivničke jedinice, MoneyMoneyMoney # - dobijate lovu, (količina = #), StrongMan - leči sve selektovane jedinice, BlitzKrieg - ?

▶ SNIPER

U toku igre pritisnite [~].
Zatim u konzolu ukucajte sledeće komande:
god 1 - neranjivost, invisible 1 - nevidljivost
fullstamina 1 - neogračena izdržljivost (stamina)
Ako hoćete da isključite mod za varanje, onda ukucajte iste komande, samo zamnite 1 sa 0.

NO ONE LIVE FOREVER 2

Tokom igre pritisnite taster 'T' i unesite šifre:
mpimyourfather - uključuje i isključuje neranjivost
mpwegotdeathstar - neograničena količina municije
mpkingoftehmonstars - sva oružja i municija
mpmimimi - sva oružja i puna municija
mpmaphole - završava misiju
mpdrdentz - obnavlja energiju
mpwonderbra - obnavlja štit (armour)
mpyoulooklikeyouneedamonkey - daje sve opcije za štit (armour)
mpgoattech - svi upgrade-ovi za oružja
mpmiked - izlaz iz igre
mpasscam - pogled u trećem licu
mppos - pokazuje vam tačnu poziciju
mprosebud - sponuju se motorne sanke
mpflowerpower - paintball mod
mpexorbitantamounts - poveća količinu krvi
mpsanta - sva oružja i svi predmeti

Ima još šifri za NOLF 2 koje nisu proverene:
mphookmeup, mpcampos,
mpwhoami, mpbeenthere,
mpcam, mpbreach,
mptriggers, mpboyisuck
mppoly, mpfov, mplightadd,
mplightscale, mpcamera,
mpwmpos, mpwpos,
mpteleport, mpclip

EMPIRE EARTH

U toku igre pritisnite 'Enter' i unesite jednu od šifri sa liste.
BITNO: većina ovih šifri radi samo u 'Random Map' modu i samo ako ste aktivirali 'Cheat Codes' opciju.
my name is methos - daje sve resurse i otkriva celu mapu
boston food sucks - 1000 (hrana)
atm - 1000 (zlato)
you said wood - 1000 (drvo)
rock&roll - 1000 (kamen)
creatine - 1000 (gvožđe)
all your base are belong to us - 100,000 svih resursa
the quotable patella - unapređuje sve jedinice
i have the power - maksimum Magic/Power
asus drivers - otkriva mapu
somebody set up us the bomb - dobijate misiju
ahhhcool - gubite misiju
display cheat - pokazuje sva varanja na ekranu
the big dig - gubite sve resurse
boston rent - gubite svo zlato
uh, smoke? - gubite sve zalihe drva
headshot - uklanja sve objekte na mapi
brainstorm - brza izgradnja
columbus - pokazuje sve životinje na mapi
friendly skies - produžava let vaših aviona
slimfast - gubite sve zalihe hrane
mine your own buisness - gubite sav kamen
girlyman - gubite sve zalihe gvožđa
coffee train - obnavlja energiju
svim jedinicama

CHAPTER 07
„Better Get Used To It", težina 7.5/10

Tomi i Poli izveštavaju Don Salijerija o incidentu sa mangupima i Don smatra da se za ove treba pobrinuti. Idete kod Vinćenca po oružje i odvozite se do Big Biffa po informacije. Kada stignete do servisne stanice upašćete u borbu u kojoj ste brojčano inferiorni. Vodite računa o Polijevom životu jer on hoće sâm da juriša na petoricu. Ukoliko uspete da preživite, idite dalje. Nikako na pucajte prvi, jer će se tako misija završiti. Pobrinite se za mangupe i odgledajte sinematik.

„POTERA"

Idite u kola i vozite što brže možete, tako da ih ne izgubite iz vida. Posle nekog vremena skršiće se u neku zgradu ili kola. Sledi novi sinematik.

CHAPTER 08
„The Whore", težina 8/10

Po svemu sudeći jedan gad iz prethodne potere uspeo je da pobegne. Pored toga jedan od Salijerijevih „štićenika" je prešao kod Morela i više Salijeriju neće da plaća reket. Znači, razbucaćemo njegov bordel. Uđite u Corleoneov bordel, ali pre ulaska, moj savet vam je da sakrijete oružje. Idite na treći sprat, pretražite sobe i u jednoj ćete naći kurvu sa velikim usitma kako se tuširа. Sredite je. Ekstra: obratite pažnju na zvuke koji dolaze iz susednih soba, he, he, he. Kada ste završili sa kurvom, vratite se na prizemlje i u restoran. Prvo zatvorite vrata i ubijte čoveka u crnom odelu, pa potom i menadžera (tip u belom odelu). Na kraju sredite i telohranitelje. Otiđite do recepcije i uzmite ključ od menadžerove kancelarije na vrhu zgrade. Čuvajte se tipa koji se krije u toj kancelariji (desno od ulaznih vrata) i pripremite oružje..

„The Rooftops"

Ovo je još jedna teška misija. Prvo se popnite stepenicama i otvorite dvoja vrata, popnite se uz zid i preskočite zgradu sa svoje desne strane. Ubijte policajce i čuvajte se onog što koristi US Army Springfield pušku, može vas o'laditi samo jednim preciznim metkom. Pazite na policiju koja se krije na krovu zgrade. Kada smatrate da je situacija čista, na levoj strani potražite drvene stepenice i trebalo bi da sledi sinematik.

„The Priest"

Jednostavna misija. Ne zaboravite da pokupite zdravlje dok se spuštate niz stepenice. Još jedan sinematik i sledi vatreni obračun... ovde nema trikova, već morate pokazati svoju veštinu. Sakrijte se iza mrtvačkog sanduka i skidajte ih jednog po jednog. Čuvajte se tipa sa Tommy Gunom (odozgo). Kada pobijete prvi deo bagre, stiže drugi, ali sa njima budite pažljiviji. Na kraju, ako uspete da ih sve potamantite bez frke, jednostavno napustite crkvu i umaknite policiji.

Dejan Grbavčić

integra 1200

AMD duron 1.2GHz + veliki cooler
MB PC Chips, sis 825 chipset,
(SVGA do 64MB na ploči, SB na ploči)
40GB Maxtor D740X, UDMA133
256MB SDRAM pc-133
Modem 56K Pctel AMR
CDROM Player 52x LG
480 € Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
29616,- Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

duron 1200

AMD duron 1.2GHz + veliki cooler
MB GigaByte 7ZXE, KT133A, UDMA,ATX
40GB Maxtor D740X UDMA133
256MB SDRAM pc-133
SVGA GeForce 2 MX400 64MB
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
530 € CDROM Player 52x LG
Midi Tower ATX 300W
32701,- Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

nova 1200

Intel Tualatin 1.2GHz + cooler
MB GigaByte 6OXT-A, i815EP chipset, UDMA
40GB Maxtor D740X UDMA133
256MB SDRAM pc-133
SVGA GeForce 4 MX440 64MB TV out
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
585 € CDROM Player 52x LG
Midi Tower ATX
36095,- Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

u svim računarima ...

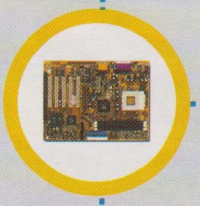
17" | 40GB | 300W ATX | >1GHz

gamer 1700

Intel Celeron IV 1.7 GHz) + cooler
MB GigaByte 8IR533, i845D, UDMA 100
40GB Maxtor D740x UDMA133
256MB DDR pc-2100
SVGA GeForce 4 MX440 64MB TV out
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
665 € CDROM Player 52x LG
Midi Tower ATX 300W
41031,- Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

monitori

17" Samsung 753S, 1280x1024..... 160
17" Samsung 755DF, 1600x1200 200
17" Samsung 765MB, 1600x1200 210
17" Samsung 757P, 1600x1200 225
17" Samsung 757DFX, 1920x1440 240
17" Samsung 757NF, 1920x1440 265
19" Samsung 955B, 1600x1200 262
19" Samsung 957P, 1920x1440 290



komponente

Mboard GigaByte 60XT-a, s370, i815 EP 75
Mboard GigaByte 7VRX/7VRXP, sA, KT333..... 95/120
Mboard GigaByte 7VAX, sA, KT400/sb..... 100
Mboard GigaByte 8IR533, s478, i845D..... 105
Mboard Soltek 75DRV4, sA, KT266a..... 90
Mboard Soltek 75DRV5, sA, KT333 100
Mboard Chaintech 7VL APOGEE, sA, KT333..... 125
SVGA GeForce 2 MX400, 64MB 45
SVGA GeForce 4 MX420, 64MB, TV, Inno3D..... 70
SVGA GeForce 4 MX 440, 64MB, TV, Inno3D .. 75
SVGA GeForce 4 TI 4200, 64MB, TV, LeadTek.. 170
CDRW Teac W540e 40/12/48 85

print/sken

HP DeskJet 825c, A4, color+black(opcija)..... 45
HP DeskJet 3325c, A4, color+black 70
HP DeskJet 3420c, A4, color+black 92
HP DeskJet 3820c, A4, color+black 115
HP DeskJet 5550c, A4, color+black 160
HP LaserJet 1000W, A4, USB 255
HP LaserJet 1200,A4, USB 365
Skener Mustek BearPaw 1200 ub+, USB 55
Skener Mustek BearPaw 1200 cu, USB 65
Skener HP 2300c, USB 75

Cassiopeia

BE-300

Ekran: 3.2 inča, 320x240 pixela, 32768 boja
Procesor: 166MHz, 280MIPS NEC VR4131(64 bit)
Memorija: ROM 16MB (Flash), RAM 16MB
OS: Windows CE 3.0
Portovi: Serijski, Compact Flash, Stereo
Baterija: Li-ion baterija
Dimenzije: 121x76x17.9 mm
Težina: 158g (bez poklopca)

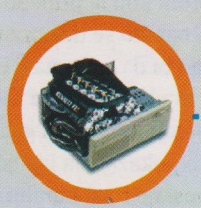
vp. 16900,00

Titanium

1600

AMD athlon XP1600(1.4GHz) + cooler
MB Soltek 75DRV4, KT266A, DDR, 'AC97
40GB Maxtor D740x/7200 UDMA133
256MB DDR pc-2100
SVGA GeForce 4 MX 440 64MB DDR TV
Modem 56K Lucent
DVD ROM Pioneer 117 16x/48x
Midi Tower ATX 300W,
Floppy, Tastatura, Miš, Zvučnici
17" Samsung 753s

670 €
vp. 41340,-



računari po želji

nadogradnja

ovlašćeni distributer
YUBC SYSTEM A.D.
WWW.YUBC.NET

www.nova.co.yu * office@nova.co.yu * www.nova.co.yu * office@nova.co.yu

nova computers

ul. Dr Dragoslava Popovića 15 lokal br. 10, Beograd

tel/fax { **011.33.43.748**
32.45.117
32.38.547

cene su aktuelne na dan 17.10.2002. izražene su u bodovima bez poreza na promet od 20%

HARDWARE FLASH

VIA RISC procesori

VIA techologies, kompanija koja nam je svima poznata po proizvodnji čip setova odlučila je da u prvom tromesečju sledeće godine krene sa proizvodnjom RISC (reduced instruction set computing) procesora namenjenih prvenstveno tržištu mobilnih telefona i PDA uređaja.

Asus osvaja Evropu

Asus je odlučio da u sklopu smanjenja troškova i povećanja profita na evropskom tlu otvori pogone za sklapanje i proveru PC konfiguracija. Kao lokacija izabrana je Češka Republika, a dok se fabrički prostor od 3000m2 ne izgradi (investicija je vredna oko 3 miliona dolara), Asus će koristiti postojeće kapacitete nekih tamošnjih fabrika koje su u čabru.

ATI Radeon 9500PRO

Kada budete ovo čitali na tržištu bi već trebalo da se pojavi ATI Radeon 9500 i ATI Radeon 9500PRO čipovi (predviđeno je da se pojave 18.10.) Oba potiču od najjačeg Radeon 9700 čipa, i biće klokovani na 275MHz procesor i 550MHz memorija. Razlika između obične 9500 i 9500PRO verzije biće u većem broju rendering cevovoda, kod ovog poslednjeg - osam na prema četiri.

SiS Xabre 600

Do kraja godine trebalo bi da se pojavi i novi grafički čip kompanije SiS, nazvan Xabre 600 koji će se od prethodnika iz Xabre familije razlikovati samo po brzini procesora i memorije - obe će biti podešene na 275MHz. Xabre 600 će imati četiri rendering cevovoda, podršku za piksel šejdere, ali će verteks šejdere morati da emulira koristeći snagu procesora.

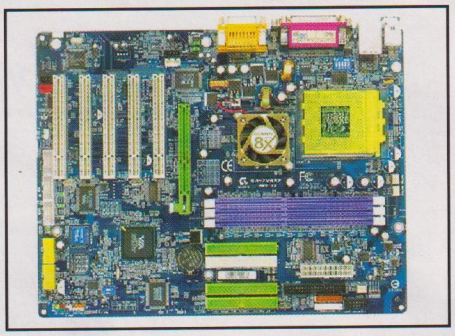
KT400 ipak tražena roba

Iako je u samom startu bilo dosta problema, VIA Technologies može biti sasvim zadovoljna potražnjom za KT400 čipsetom. Posle najave novih AthlonXP procesora koji će raditi na 333MHz, ljudi su zainteresovani da nabave matične ploče koje neće biti za penziju već posle nekoliko meseci. Pored toga VIA čipsetovi KT400, KT333 i KT266 trenutno predstavljaju i najmoćnija Socket A rešenja, jer SiS745, nForce420 i nForce220 nisu preterano popularni. Sve u svemu, analitičari se slažu da će VIA imati dobar završetak ove godine.

Micron DDR-II

Na nedavno završenom VIA Technology Forumu 2002, Micron Technology, poznata kompanija koja pravi memorijske čipove predstavila je nove DDR-II SDRAM čipove koji rade na 533MHz. Njih karakteriše teoretska maksimalna propusna moć od čitavih 4,2GB/s, rade na naponu od 1,8 volti i BUS-u od 533MHz. Prvi moduli sa ovim čipovima očekuju se u drugoj polovini 2003. godine, a Micron je već treći proizvoiđač koji je najavio ovu vrstu proizvoda.

Matične ploče u septembru



Kao i svake godine tako i ove, proizvođači kompjuterskih komponenti očekuju rast prodaje u periodu od avgusta do novembra. Evo da vam pružimo uvid u neke podatke uglavnom vezane za tržište matičnih ploča, za mesec septembar: AsusTeK je prodao preko 1,6 miliona matičnih ploča, 400.000 grafičkih karti i oko 90.000 notebook računara. Bruto prihod za ovaj mesec veći je od avgustovskog za 29% i iznosi oko 313 miliona dolara. Gigabyte je prodao oko 1,15 miliona matičnih ploča, što je za 10% više nego prošlog meseca. Jedna od najvećih kompanija i snabdevač velikih firmi poput Della, MSI, ostvario je mršav prihod prvenstveno zbog nižih cena. Iako je prodao 30% više matičnih ploča, oko 1,3 miliona, bruto prihod im je bio "tek" oko 145 miliona dolara. Elitegroup Computer Systems (ECS) prodao je čak 1,65 miliona matičnih ploča i ostvario bruto prihod od "skromnih" 170 miliona. Da spomenemo još neke manje proizvođače: kod nas poznati Acorp zaradio je oko 7 miliona, Albatron oko 9 miliona dolara, a njihove prodaje se još uvek mere stotinama hiljada komada, od milionskih su daleko. Međutim, kada neka kompanija samo od matičnih ploča zaradi blizu 200 miliona dolara, onda joj stvarno treba odati priznanje.

Intel

Po mnogim analitičarima kompanija Intel će i u narednom periodu ostati na vrhu kada se govori o tržištu mikroprocesora. Ovu godinu će završtiti i kao brzinski lider, dok će mu se u sledećoj najveći rival približiti. Ako se ništa značajno ne desi, Intel bi ovu godinu trebalo da završi sa nekih 81% udela na tržištu, zahvaljujući i prvoj polovini ove godine, kada je Intel zadao AMD-u jak udarac sa svojim Pentium 4 procesorom koji je prilično prešišao AthlonXP, bar što se tiče brzine. Ovakav trend mogao bi da se nastavi i dalje sve dokle god je Intel u stanju da uveri kupce kako su im neophodni silni gigaherci. Na osnovu nekih pokazatelja izgleda da AthlonXP polako postaje rival familiji Celeron procesora, međutim kada se na proleće pojavi familija Hammer procesora, situacija bi trebalo da se promeni. Kako kažu upućeni, posle jednoprocentnog rasta PC tržišta u ovoj godini, očekuje se skok na 13% u sledećoj, između ostalog zahvaljujući i Intelovim procesorima Banias i Prescott kao i AMD-ovom Hammeru. Takođe se pretpostavlja da će procesori neznatno poskupeti.

Plextor CD-RW diskovi

Plextor je poznat kao kompanija koja je oduvek pravila vrlo kvalitetne i zašto ne reći, skupe "profesionalne" CD pisače. Koristili su isključivo SCSI interfejs koji pored svojih nesumnjivih prednosti, ima i manu jer značajno opterećuje cenu takvih uređaja. Pa ipak, izgleda da je tržište bilo zadovoljno odnosom cena - kvalitet, te je i Plextor imao dobar profit. Kako god bilo, vremena se menjaju, cene padaju, a kvallitet uređaja raste, tako da sada na tržištu imamo dosta kvalitetnih uređaja po znatno nižoj ceni. Usled promena i veliki Hewlett-Packard odlučio je da se povuče sa CD-R tržišta pa je zbog toga i Plextor morao da preispita svoju strategiju poslovanja. Zato su pored ostalih standardnih uređaja nedavno izbacili i DVD/CD-RW kombo drajv, kako bi se što više približili kupcima, ali Plextor se od konkurencije još uvek više razlikuje cenom nego kvalitetom. Razmaženom kupcu nije baš jednostavno izvući 100 dolara više za nešto što i kod drugih radi istu stvar. Kao pokušaj da kupce veže za sebe, Plextor u igru ubacuje i CD-R/CD-RW diskove (pod svojim imenom) koji naravno najbolje rezultate postižu gde? - upravo u njihovim mašinama. Suština je da će Plextor u stvari samo lepiti svoje ime na proizvode drugih firmi i prodavati ih po svojim cenama. Nadajmo se da kvalitet neće biti ugrožen.

HARDWARE FLASH

Monstruozni laptop

Notebook tržište kod nas nije tako živo kao u svetu (pitam se zašto?), ali mislim da vredi spomenuti novi Toshiba laptop računar koji prevazilazi mnoge stone konfiguracije. Satellite 1955 - S803 (prva cifra je godina proizvodnje ;-)) opremljen je nekim komponentama koje bih ja vrlo rado voleo da vidim i u svojoj mašini. Standardni Pentium 4 na 2,5GHz, GeForce 4 grafika, 512MB RAM-a (proširivo do 1GB), 16" TFT displej i hard disk od 60GB. Sa cenom od nekih 2000 dolara nije da mogu da ga iskeširam odmah, ali neki kredit na koju godinu bi svakako pomogao.

Multimedijalni frižider

Iako možda mislite da frižideru nije mesto u grupi sa kompjuterskim hardverom, ovome bogami jeste! LG multimedijalni frižider LRSPC2661T je ludilo od kućnog aparata jer je opremljen 15" LCD ekranom preko koga možete gledati i TV, krstariti internetom, slati i skidati E-mail kao i downloadovati recepte. Nadalje, on može da vodi evidenciju o hrani koju imate unutra, a ako nešto krene da se kvari, sam će okrenuti servis i prijaviti kvar. Šta sada mislite, da li mu je mesto sa hardverom?

Ako ne verujete, pogledajte sami:
http://www.lgappliances.com/cgi-bin/
/product.cgi?id=6

Samsung ekran za poneti

Tehnologija definitivno napreduje krupnim koracima. Samsung bi uskoro trebalo da počne prodaju posebno razvijenog komjuterskog ekrana veličine standardnih novina koji bi prvenstveno služio ljudima koji preko Interneta čitaju knjige. Glavna caka je u tome što se ovaj ekran može presaviti kao knjiga i Samsung tvrdi kako je on daleko ekonomičniji nego prethodna rešenja. Na razvoj ovog projekta Samsung je potrošio oko 1,5 milion dolara. Da li su taj novac mogli bolje da iskoriste?

Može i da eksplodira

Da li ste znali da CD koji puštate u najnovijim CD ROM drajvovima brzine čitanja x48, x52 itd., može da se raspadne usled velike brzine rotacije. Problem leži u delu CD-a koji je bliži centru i nešto je slabiji, pa se na 10.000 i više obrtaja njegova spoljna ivica kreće okvirno brzinom od 250km/h. Učestalost ovakvih nezgoda je manja od 1%, ali svakako treba naglasiti da i one postoje.

Hardware Q & A

Secka, ali neće više!

Zdravo!
Vaš časopis čitam od skoro i mogu vam reći da mi se jako sviđa. Ja imam mašinu AMD Duron 800MHz, MSI K7T turbo KT133A, 256MB SDRAM, a odnedavno i GeForce4 MX460 64MB DDR. Pre ove karte imao sam GeForce2 MX400 32MB, i osetio sam poboljšanje u performansama, ali kad su se pojavile igre kao što su UT2003 i Mafia, primetio sam seckanje. Planiram upgrade na AMD Athlon XP 1900+, Gigabyte GA-7VAXP VIA KT400, 256MB DDR PC133. Možete li mi reći šta ova matična ploča ima na sebi? Pasionirani sam igrač, pa me zanima šta dobijam u preformansama. Unapred hvala na odgovoru i pozdrav najčitanijem GAME časopisu na Balkanu!

Dragomir Erdeljan

Iako nisi rekao u kojoj rezoluciji igraš, GF4 MX460 nije dovoljna da bi ti UT2003 radio bez problema, ako hoćeš da se popneš na 1024x768 ili više. Upgrade ti je OK (mada treba da imaš na umu da ti je bitnija grafička nego brzi procesor), a Gigabyte ploča koju hoćeš da kupiš, je odlična i sa njom bi trebalo da koristiš DDR333 memoriju da bi mogućnosti ploče iskoristio kako treba. Ploča inače ima 5xPCI, AGP (x2, x4, x8), i podršku za sledeće tipove memorija: DDR400(PC3200) / DDR333 (PC2700) / DDR266 (PC2100) / DDR200 (PC1600) -184pin do 3GB maksimalno. Pored mnogih drugih stvari koje imaju sve novije ploče korisna stvar ti je i Dual Bios, koji te spasava u situaciji kada kod flešovanja Biosa nešto pođe naopako (recimo nestane struja). Pošto si pasionirani igrač, probaj da staviš 512MB DDR333 memorije i ako možeš, zameni svoju novu karticu nekom GF4 Ti 4200 - i primetićeš solidnu razliku (doduše i u novčaniku...).

GeForce 4 Ti 4200 x8 kod nas

Milan iz Beograda pita kada će se pojaviti nove grafičke karte sa nVidia čipom NV28 i kad će moći da ih kupi kod nas.

Ne mogu ti dati potpuno precizan odgovor, ali evo ti informacije da jedna od najomiljenijih firmi, na na[em tržištu, MSI, planira da izbaci svoju GF4 Ti4200 X8 (za AGP x8) u toku novembra, a kad će se ona naći kod nas, zavisi od uvoznika. Orijentaciona cena napolju biće oko 180 dolara, a koliko će to biti kod nas, ne znam. Nadam se da ćeš moći da sačekaš...

Hoću kuler!

Želeo bih da pitam da li je moguće da na grafičku karticu ugradim kuler? Moja kartica je GeForce 2 MX 64 PCI 32 VRAM memorije i nema kuler, a želeo bih da je overklokujem pa bih hteo da znam da li je to moguće. Naravno, ako je sve to moguće, recite mi gde bih po vašoj preporuci to mogao uraditi. I kolika je cena.

Hvala unapred!

Dražen

Pazi ovako. Iako ne znam koja ti je kartica (firma ili no name), kuler možeš da ugradiš i sâm i ne treba ti majstor, ali bilo bi dobro da na kartici imaš izvod za napajanje venitilatora, jer napajanje na ploči može da bude nedostupno. Ako na kartici preko čipa ima hladnjak, a trebalo bi da ima (bilo kakav), jednostavno možeš da kupiš mali ventilator u nekoj kompjuterskoj radnji (ako si iz Beograda imaš ih na više mesta) i pomoću četiri mala šrafa pričvrsti ga sa gornje strane hladnjaka. Ako na procesoru nemaš ni hladnjak, onda možeš kupiti i komplet hladnjak + kuler i sve zajedno namestiti. A ako ni to nije moguće, onda probaj da kupiš neku jaču karticu koja to sve već ima, pa se onda baci na overklokovanje.

Previše paste

Zdravo!
Izgleda da sam napravio glupost, jer sam hteo da isprobam nekoliko kulera za svoj AthlonXP 1600+. Na procesor sam iscedio previše one bele paste, tako da se pasta po stavljanju kulera razlila svud okolo (nije na ploču) i kompjuter nije hteo da se startuje. Da li sam nešto opasno pokvario?

Goran iz Novog Sada

Gorane, Gorane, pa gde si video da se termalna pasta nanosi kašikom na procesor. Kao prvo, nanosi se samo malo paste i to na samo jezgro, pa se nekim ravnim predmetom (tipa kreditne kartice) poravna i napravi tanak sloj. Probaj da sve temeljno očistiš osim jezgra procesora, a odatle samo ukloni višak paste. Znači i dodirnu površinu hladnjaka i ostale delove procesora, pa restartuj mašinu. Ako neće da radi probaj da pronađeš CMOS džamper i resetuješ ploču, a ako ni to neće da radi probaj da skineš kuler i izvadiš procesor iz slota da proveriš da nije nekim slučajem pasta ušla pod njegove kontakte (malo verovatno)... E sad, ako ni to ne pomogne, odnesi procesor kod nekog ortaka i proveri u njegovoj ploči, ili njegov procesor u svojoj. Hm, ako ni to ne pomaže ...

Niskobudžetni dvoboj

I dok su svi koji prate razvoj IT industrije i tržište grafičkih kartica usredsređeni na dvoboj ATI-jev Radeon 9700 i GeForce 4, nekako u pozadini, odvija se još jedno nadmetanje ova dva proizvođača, i to oka nižih cena, na koji otpada značajan deo tržišta

Najbrži modeli značajni su za prestiž i dobar marketing, ali oni istovremeno zauzimaju i najmanji udeo na tržištu jer čak i u razvijenim zemljama nema baš puno korisnika spremnih da izdvoje 300 do 500 eura samo za grafičku karticu. Većini korisnika i ne trebaju sve napredne mogućnosti i perfomanse koje nude najjači modeli, već su im dovoljne kartice sa kojima će svoju omiljenu igru odigrati bez seckanja. Umekšavanje ivica, piksel i verteks šejderi, i gomila drugih termina njih preterano ne zanimaju.

Naravno i nVidia i ATI razvili su grafičke procesore namenjene upravo ovoj grupi niskobudžetnih korisnika. Kod nVidije to je serija procesora GeForce4 MX, dok je kod ATI-ja to serija kartica nazvana Radeon 9000.

nVidia je imala veoma malo vremena da marketinški predstavi MX seriju kartica, a proizvođači još manje vremena da kartice proizvedu. Prvobitno razvijen u tri verzije GeForce4 MX predstavljen je kao procesor čija je arhitektura prilagođena upravo niskobudžetnom tržištu.

Grafičke kartice 9000 i 9000PRO ATI nije dizajnirao tako da postanu konkurencija nVidijinoj MX seriji kako se to obično misli, već je ATI s procesorom R250 uspešno izbegao zamke u koje je nVidia upala sa MX-om, i nakon punih osam meseci razvoja, predstavio niskobudžetni procesor koji će dominirati niskobudžetnim tržištem.

Pokušaćemo da vam damo odgovor koja od niskobudžetnih kartica nudi najviše i koja predstavlja najbolju kupovinu.

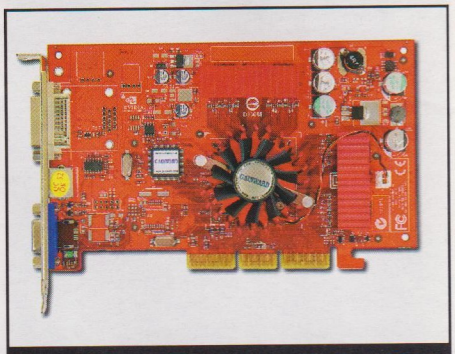
Najveću razliku između Radeona 9000 i GeForce4 MX-a predstavlja razlilčita arhitektura procesora. Radeon 9000 ima četvorostruki cevovod (pipeline) za renderovanje piksela, dok GeForce4 MX ima već prevaziđenu "dupli cevovod" arhitekturu, što teorijski znači da ATI u jednom prolazu može da odradi dvostruko više piksela. Inače četvorostruki cevovod je prvi put predstavljen u pravom GeForceu 4, a ATI je tu tehnologiju još više unapredio tako što je u Radeon 9700 ugradio osmostruki cevovod.

S druge strane Geforce 4 MX je u prednosti jer može da obradi dve teksture po pikselu, što bi u igrama koje koriste multitekstursanje trebalo da doprinese boljim perfomansam,a uprkos savremenoj arhitekturi cevovoda kod Radeona 9000.

Ipak ključna ATI-jeva prednost, koju marketinški stručnjaci nemilice naturaju korisnicima, jeste potpuna podrška za piksel i verteks šejdere koji ovim karticama omogućavaju potpunu hardversku kompatibilnost sa DirectX-om 8,1. Ova prednost Radeona 9000 trebalo bi da postane konkretnija kada se pojave igre poput Morrowinda, No One Lives forever 2 i Unreal Tournamenta 2003, koje će moći da iskoriste mogućnosti ATI-jevog procesora R250.

Činjenica da GeForce4 MX još uvek nema potpunu podršku za DirectX 8,1 može biti ključni element koji će igrački nastrojene korisnike odvratiti od nabavke ove kartice, čak i kada bude predstavljen GeForce4 TI. Ono što bi donekle moglo da popravi situaciju u vezi sa MX-om, jeste njegovo već prilično dugo prisustvo na tržištu. Arhitektura ovog procesora dobro je poznata i proverena, drajveri su dorađeni i stabilni, a mnogi programeri su svoje igre razvijali upravo tako da najviše odgovaraju karticama sa GeForce4 MX-om.

GeForce4 440 MX radi na 275 MHz, a njegova memorija na 400 MHz. Kartica je opremljena sa 64 MB DDR memorije, a sa zadnje strane nalaze se uobičajena tri priključka: standardni VGA, digitalni DVI-I i S-video za povezivanje kartice na televizor ili video. Procesor je aktivno hlađen dok je memorija prekrivena pasivnim hladnjacima.



Gainward GeForce4 MX440 je jedna od lepših grafičkih karti. Vidite, ima i hladnjake preko memorijskih čipova u istoj boji...

PERFORMANSE

	GF4 MX440	GF4 MX460	GF4 Ti 4200	Rad. 9000	R9000PRO
3DMark2001 (1024x768)	7014	7358	11567	7460	8293
3D Mark 2001 (1600x1200)	4010	4361	6999	4043	4619
UT2003 (1024 x 768)	101,2	106,5	136,1	105,2	117,24
Comanche 4 (1024 x 768)	34,36	38,12	50,4	36,6	38,3
Quake III	199,1	274,2	280	170,1	192,4

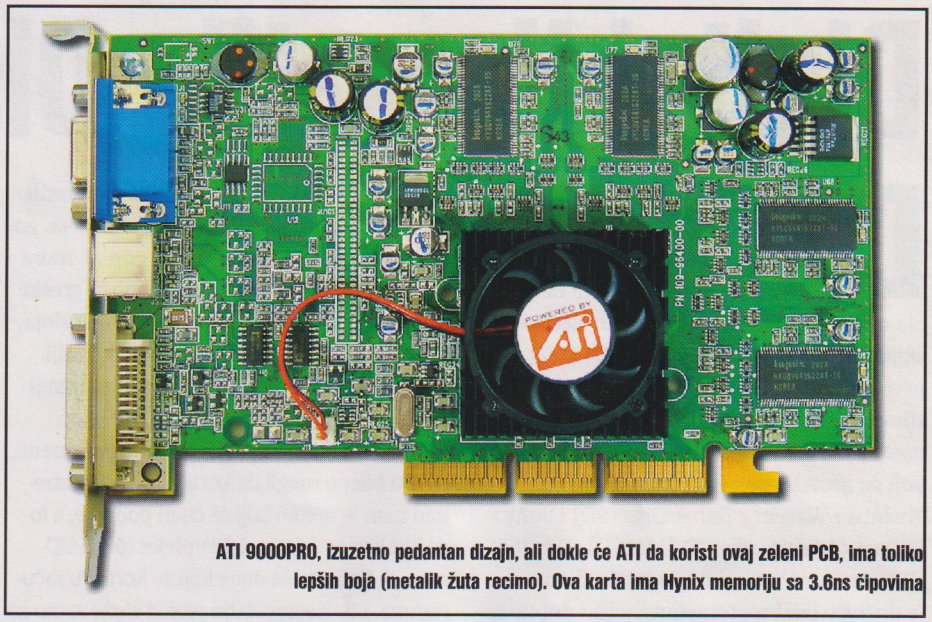
DODATNI INFO

▶ **Nova Computers** je mlada beogradska firma koja se bavi prodajom računarske opreme renomiranih proizvođača. Bez obzira da li vam trebaju komponente ili kompletna konfiguraciju, kod njih ćete naći sve, a u dogovoru sa njihovim osobljem doći ćete i do idealne konfiguraciju za vaš posao ili zabavu. Nova Computers se nalazi u centru Beograda, u ulici Dr. Dragoslava Popovića 15, lokal br. 10. Kontakt telefon / fax : 011/ 33 43 748, 32 45 117, 32 38 547. Možete ih posetiti i na netu na adresi: www.nova.co.yu.

▶ **ATI Technologies** je kompanija sa sedištem u Montrealu u Kanadi i bavi se proizvodnjom grafičkih čipova za PC i Mac tržište, za prenosne računare, radne stanice, set-top box-ove, igračke konzole itd. ATI je osnovan 1985. godine i od tada se nalazi u samom vrhu. Danas u kompaniji radi oko 1900 zaposlenih na tri kontinenta (Amerika, Evropa i Azija), a prošle godine kompanija je ostvarila promet u vrednosti od 1 milijarde dolara.
Danas je ATI na vrhu kao tvorac najmoćnijeg grafičkog čipa Radeon 9700 sa kojim je preuzeo primat od jedinog konkurenta na grafičkom tržištu, kompanije nVidia.

▶ **nVidia** je nama dobro poznata kompanija koja uz ATI predstavlja lidera na tržištu grafičkih čipova, ali se bavi i proizvodnjom čipsetova itd. Kao najveći inovator u poslednjih nekoliko godina izbacio je čitave serije revolucionarnih čipova i posredno uticao i na celokupan razvoj ovog segmenta tržišta. Nvidia ime vezujemo za GeForce kao dugo vremena najjači grafički čip (u svim svojim verzijama), ali u poslednje vreme i za nForce čipset, pa i za Xbox igračku konzolu. Uskoro se očekuje novi NV30 grafički čip koji će ponovo pomeriti granice i preusmeriti pažnju sa ATI-ja.

Budući da su predstavljeni u isto vreme kad i ATI-jev top model, Radeon 9700PRO, Radeon 9000 i Radeon 9000PRO su zbog svoje povoljne cene postali veoma interesantni mnogim igračima. Ponuđena DirectX 8,1 kompatibilnost i obilje mogućnosti u kombinaciji sa niskom cenom, predstavljali su mamac za svakoga kome je trebala savremena, ali ne i preterano skupa kartica, koja je do skora bila sličnija top modelu Radeon 8500 nego sad aktuelnom Radeonu 9700. Kartica koju smo dobili na test jeste Gigabyte model 9000PRO opremljen sa 64 MB DDR memorije, AGP priključkom četvorostruke brzine i kompletom VGA, DVI-I i S-video priključaka. Procesor R250 radi na 275 MHz sinhronizovano sa DDR memorijom, koja takođe radi na 275 MHz (efektivno 550 MHz). Nešto slabija verzija s oznakom 9000 (bez dodatka PRO), ima procesor i memoriju koji rade sinhronizovano na 250 MHz, što znači da 64 MB DDR memorije efektivno radi na 500 MHz.



ATI 9000PRO, izuzetno pedantan dizajn, ali dokle će ATI da koristi ovaj zeleni PCB, ima toliko lepših boja (metalik žuta recimo). Ova karta ima Hynix memoriju sa 3.6ns čipovima

TESTIRANJE

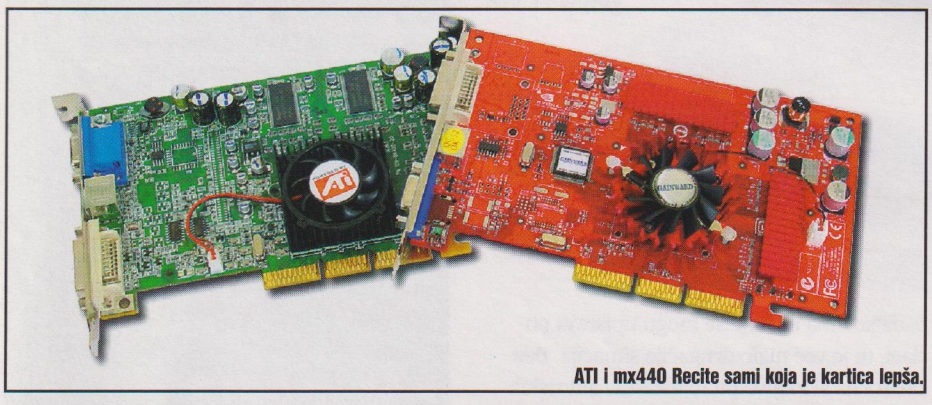
Testiranje smo obavili na Pentium 4 sistemu sa Asusovom matičnom pločom baziranoj na SIS-ovom čip-setu 648 sa 256 MB memorije DDR-333. Radi poređenja izmerili smo i rezultate sa već dobro poznatim, ali nešto manje popularnim modelima GeForce4 Ti4200 sa 128 MB memorije i najjačim modelom iz MX serije, MX-460.

3DMark je sintetički Direct 3D test kompatibilan sa DirectX-om 8,1 koji intenzivno testira grafičke mogućnosti procesora i grafičke kartice rendrovanjem komplikovanih scena. U ovom testu očekivano najbolji rezultat ostvario je GeForce4 TI4200, dok je Radeon 9000PRO brži od MX-a 440 za 15% u rezoluciji 1024 x 768 i nešto više od 10% u rezoluciji 1600 x 1200. Između ova dva modela smestio se MX 460.

Unreal Tournament 2003, Direct3D igra koja koristi veliki broj efekata, uključujući i efekte za koje su zaduženi piksel i verteks šejderi, više odgovara ATI-jevim karticama nego MX-u, što rezultati nesumnjivo i pokazuju. Najbolji rezultat i ovog puta postigao je GeForce4 TI4200, a Radeon 9000PRO je brži od MX-a 440 i MX-a 460 za preko 13%, dok je Radeon 9000 izjednačen sa MX-om 460, a brži je od MX-a 440.

Comanche 4 je još jedna DirectX 8,1 kompatibilna igra, koja u potpunosti iskorišćava hardverske piksel i verteks šejdere i ovde je GeForce4 Ti4200 najbrži, ali su sada razlike u ekonomskoj klasi manje nego u Unreal Tournamentu 2003.

Na kraju smo izvršili i Quake III test da bismo proverili Open GL perfomanse. Ovo je jedini test gde su nVidijine kartice bile brže od ATI-jevih modela i to pre svega zbog bolje implementiranog Open GL-a



ATI i mx440 Recite sami koja je kartica lepša.

ZAKLJUČAK

Nakon svih ovih testova, više je nego očigledno da poslednja generacija niskobudžetnih kartica oba proizvođača, prosečnom korisniku i ne preterano zahtevnom igraču, pružaju više nego dovoljno snage za igranje igara poput Warcrafta III ili Quakea III.

Ukoliko pak moramo da izdvojimo pobednika sa izuzetkom modela GeForce4 TI4200, onda je to Radeon 9000PRO, koji u celini gledano nudi bolje perfomanse od GeForce-a 4 MX440, jer je njegova arhitektura savremenija. Čak je i najslabiji Radeon 9000 u većini testova, malo ali ipak, brži od MX-a 440.

Što se tiče GeForce-a 4 Ti4200, njega uskoro očekuje predstavljanje modela Radeon 9500, ATI-jevog aduta u srednjoj klasi grafičkih kartica. S obzirom da je to kartica s procesorom R300, koji se nalazi i u trenutno najbržem Radeonu 9700PRO, ali sa smanjenom brzinom rada, očekuje se veoma uzbudljiva borba za naklonost kupaca.

U svakom slučaju, u niskobudžetnoj klasi, ATI-jevi modeli trenutno nude bolje performanse.

TEHNČKI PODACI

	GF4 MX440	GF4 MX460	GF4 Ti 4200	Rad. 9000	Rad. 9000PRO
Arhitektura	NV17	NV17	NV25	RV250	RV250
Proizv. proces	0,15µ	0,15µ	0,15µ	0,15µ	0,15µ
Brzina GPU	275MHz	300 MHz	250MHz	250 MHz	275 MHz
Br. cevovoda	2	2	2	4	4
Pixel fill rate	550Mpix/s	600Mpix/s	1000Mpix/s	1000Mpix/s	1100Mpix/s
Tekstura/pix	2	2	2	1	1
Memorija(MHz)	400	500	500	400	550
Mem. protok	6,4GB/s	8,0GB/s	8,0GB/s	6,4GB/s	8,8GB/s
AntiAliasing	DA	DA	DA	DA	DA
Pixel i vertex	NE	NE	DA	DA	DA
AGP standard	4x	4x	4x	4x	4x

Digital Versatile Disc - DVD

Digital Versatile Disc - DVD, sada već svima poznata skraćenica, u poslednjih nekoliko godina potpuno se odomaćila i postala sastavni deo života običnih ljudi. Kao i kod svake sledeće stepenice u tehnološkom razvoju i DVD je prvo skromno odškrinuo vrata, pa tek onda silovito zakoračio na scenu. DVD standard nastao je 1995. stapanjem dvaju standarda koji su protežirale velike kompanije - Toshiba i Warner / Super Disc (SD) i Sony i Philips / Multimedia CD (MMCD). Od 1997. DVD se zvanično nalazi na tržištu i od tada je doživeo bezbroj transformacija i dopuna, a istovremeno počeo da potiskuje neke druge do tada neprikosnovene medije.

Zašto je DVD toliko interesantan? Prvenstveno zbog svoje mogućnosti da skladišti daleko više podataka nego bilo koji drugi poznati medij, a da istovremeno ostane praktičan i dostupan na svakom koraku. Vizuelno se ne razlikuje od CD-a, ali se razlika ogleda u kapacitetu i tu leži njegova glavna prednost. Površina na koju se upisuju podaci na DVD-u sastoji se iz dva sloja (0,6mm) koji su slepljeni transparetnim "lepkom", a podaci se mogu upisivati na obe strane diska i to u oba sloja. Jednostrani upis na jednom sloju daje mogućnost skladištenja čak 4,7GB (preciznije 4,37GB) podataka, skoro 7 puta više od 650MB koliko staje na prosečni CD.

Kako? Razmak između susednih zapisa kod CD-a (gledano po krugu) iznosi 1.6μ a minimalna veličina udubljenja ili jame je 0.82μ. Kod DVD-a razmak susednih zapisa je sveden na samo 0.74μ, a veličina jame je oko 0.4μ; zbog toga je za čitanje DVD-a potreban novi tzv.crveni laser kraće talasne dužinu kako bi mogao da prati daleko finiji zapis na površini diska. Teoretski maksimum koji staje na DVD iznosi oko 16 GB što je idealno za poslovnu primenu skladištenja velikog broja podataka (računarski centri, biblioteke, vladine ustanove i sl.). Zašto je maksimum 16GB, a ne 4 puta veći od onih 4,7GB? Zato što kod diskova sa dva sloja, zapis sastavljen od "jama" i "izbočina" mora biti duži zbog povećane mogućnosti greške pri prolasku laserskog zraka kroz dva sloja, pa je i kapacitet donjeg sloja nešto manji. Na tržištu su trenutno najrasprostranjeniji DVD diskovi kapaciteta 4,7GB, jer je on sasvim dovoljan i za vrlo zahtevne primene.

Da bismo mogli da koristimo DVD potreban nam je uređaj koji će čitati podatke, a to će biti ili stand-alone DVD-plejer (čita i CD-ove), ili DVD ROM drajv koji se koristi u računarima. I dok samostalni plejeri služe samo za reprodukciju sadržaja (ne i igara) i zahtevaju još dodatne opreme (pojačalo, TV, zvučnike, kablove itd.), DVD ROM uređaji su daleko korisniji, a ne zahtevaju dodatnu opremu (naravno morate imati kompjuter). DVD ROM drajvovi u računarima rade uglavnom po istom principu kao i standardni CD ROM drajvovi, a osim toga mogu i da čitaju standardne CD diskove, čime se u potpunosti eliminiše potreba za nezavisnim CD ROM-om.

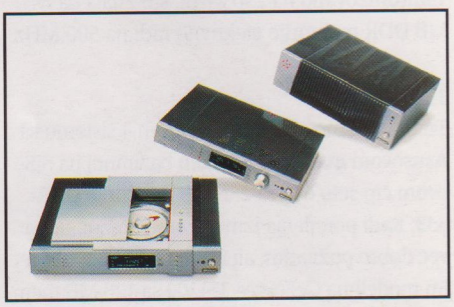
Što se tiče standardnih diskova sa kojih čitamo sadržaj manje-više sve je jasno, međutim kada se govori o DVD diskovima na koje se mogu upisivati podaci, tu je već malo drugačija situacija. Bez obzira na škakljivo pitanje zaštite autorskih prava, DVD snimači se uveliko nalaze na tržištu mada su još uvek relativno skupi. Trenutno postoji nekoliko načina na koji se podaci upisuju na DVD i shodno tome nekoliko različitih formata: DVD-R (DVD+R), DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM.

DVD-R (DVD+R) je format koji dozvoljava samo jedno upisivanje podataka koji posle toga ostaju zauvek "urezani" na disku. Format ima dva pod-formata DVD-R (A) - Authoring za profesionalce i DVD-R (G) - General za opštu upotrebu. I jedan i drugi format se međusobno čitaju, ali za snimanje nisu kompatibilni. Diskovi koštaju od 10 EUR do 30 EUR.

DVD-RW (razvio ga je Pioneer) omogućava upisivanje i brisanje podataka, ali do granice od 1.000 ponavljanja bez pojave greške. Zbog umanjenih reflektivnih svojstava dešava se da pojedini čitači nisu u stanju da prepoznaju disk, što se po nekima može srediti novim verzijama firmware softvera. Diskovi su od 25 do 40 EUR.

DVD RAM je još jedna varijanta diska (koji može biti i u cartridgeu) za upisivanje i brisanje, s tim da je broj ponavljanja koji može proći bez greške oko 100.000?!?. Diskovi su nekompatibilni sa većinom čitača, a cena ima je od 20 do 35 EUR.

DVD+RW je format koji je po načinu up-



5 NAJBOLJIH SAMOSTALNIH DVD PLEJERA

▶ SONY NS-9000V

je uzdanica ove poznate kompanije i jedan od sve većeg broja progressive scan plejera na tržištu. Karakteriše ga i to što može da reprodukuje i Super Audio CD (SACD). Uz mnoge najnovije tehnološke zezalice ovaj plejer daje vrhunsku sliku i zvuk.

▶ TAG MCLAREN DVD32R

je jedan od onih koje bi svako voleo da ima u kući, ali je to zbog cene od blizu 7000 EUR i malo verovatno. Ovo je prvi DVD plejer sertifikovan za THX Ultra standard i daje nepravizeđenu sliku i zvuk. Komponente od kojih je sastavljen pažljivo su birane, a poznavaocima i sama težina od preko 10kg može biti pozitivna indikacija.

▶ DENON DVD-3300

je još jedan iz teške kategorije. Spajajući Denonovo iskustvo iz audio tehnologije i vrhunske domete iz video tehnologije ovaj uređaj nudi sve što vam treba za maksimalno uživanje.

▶ MERIDIAN 598

pripadnik engleskog pristupa pravljenju high-end uređaja, uz mnogo inovacija stručnjaka same kompanije i progressive scan video omogućava savršenu sliku i apsoultno čist zvuk. Da li vam treba više?

▶ PIONEER DV-AX10

Sa ovim uređajem videćete i čuti ono najbolje što DVD format može da ponudi. Reprodukuje DVD video, audio i SACD. O slici se ne morate brinuti jer ima tzv. Pure cinema progressive izlaz, a o ceni vam ne vredi ni da brinete - oko 6000 EUR.

isa podataka sličan CD-RW tehnologiji. Takođe, ima mogućnost pisanja i brisanja (oko 100.000 puta) i čitači se zahvaljujući načinu upisa podataka sa ovim diskovima ponašaju mnogo bolje.

Blue Ray je od februara ove godine novoustanovljeni format kome se priklonilo devet najvećih kompanija. Za čitanje koristi plavi laser, (radi na višoj frekvenciji od crvenog) i na disk može da se smesti do 27GB podataka. Iako je sve još relativno novo planira se da na tržište izađe u drugoj polovini sledeće godine. Veliki problem je u tome što trenutno samo jedna blue-ray dioda košta oko 1.000 dolara, što cenu uređaja čini komercijalno neprihvatljivom.

PC DVD rezača na tržištu još nema u dovoljnom broju da bi im cena bila zanimljiva široj publici, ali uglavnom sve veće kompanije imaju bar po jedan model. Jedan od kvalitetnijih je Philips DVDRW208 DVD+RW, koji radi sa diskovima kapaciteta 4,7GB. Brzina upisivanja i ponovnog upisivanja je x2.4, a brzina čitanja podataka x8. Podržava CD-DA, CD-ROM, CD-Extra, CD-ROM XA, Photo CD, CD-I, CD-text, DVD+RW, DVD-ROM. Spomenućemo još i Pioneer DVR-A04, koji istovremeno radi kao DVD i CD rezač, s tim što koristi dva odvojena lasera za različit medij. Brzine pisanja su DVD-R x2, CD-R x8; ponovnog pisanja DVD-RW x1, CD-RW x4, čitanja DVD x6, CD x24. Ako među vama ima onih koji ne znaju šta će sa parama, neka potraže Pioneer DVR-S210, košta oko 4.500 dolara.

DVD I FILMOVI

Zbog svoje praktičnosti i kapaciteta, DVD je postao omiljen medij za smeštanje dugometražnih filmova i time sebi obezbedio mesto u istoriji, pored već vremešne video kasete. Uz neko generalno pravilo da je za 1 sat kompletnog video (kompresovanog - MPEG 2) zapisa potrebno oko 2GB prostora, pored filma standardne dužine na disk se može staviti i dosta dodatnog materijala. Film na DVD-u po kvalitetu slike višestruko prevazilazi standardnu VHS/SVHS kasetu, a u domenu zvuka donosi potpuno digitalni signal. Slika ima rezoluciju od 720x485 (NTSC) i 720X576 (PAL) nasuprot VHS-u koji ima tek oko 250 horizontalnih linija (SVHS oko 400). Zone koje su uvedene da bi onemogućile gledanje diskova na drugoj teritoriji od predviđene, već odavno ne funkcionišu kako treba, pa se može smatrati da je većina hardvera zone-free. Što se zvuka tiče on je digitalan, šestokanalni, tzv. 5,1 - levi i desni prednji, levi i desni zadnji, centralni i subwoofer. Svi kanali pokrivaju celokupan opseg od 20-20KHz, sem subwoofera koji je zadužen za frekvencije obično ispod 200/100Hz. Pored Dolby Digital zvuka zastupljen je i DTS (Digital Theater Sound) - radi manju kompresiju i po nekima je kvalitetniji. Sada postoje i razne varijacije na temu: THX, Dolby Digital EX itd.

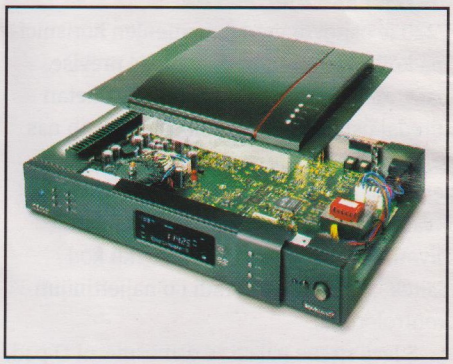
Da biste pogledali neki film na kompjuteru, pored samog DVD ROM drajva treba da imate i dekoder koji će podatke sa diska pretvoriti u ono što možete gledati; za to služe softverski ili hardverski dekoderi koji se obično koriste na slabijim konfiguracijama. Zbog svojih mogućnosti i dostupnosti softverski plejeri (kalkulacije dekodiranja izvodi CPU) daleko su popularniji i ima ih prilično, a često po funkcijama prevazilaze stand-alone uređaje. Tu su ATI DVD, Power DVD, WinDVD, XingDVD, Creative SoftDVD, CinemasterDVD itd. Po svojim mogućnostima i kvalitetu slike ističu se WinDVD i PowerDVD, koji su postali etalon za poređenje kvaliteta. Koliko je DVD bitan na tržištu pokazuje i činjenica da mnogi proizvođači grafičkih kartica u svoj softverski paket uključuju neki od ova dva softverska dekodera/plejera koji su doduše uskraćeni za neke funkcije (šestokanalni zvuk itd). Od hardverskih plejera vredi spomenuti Creative DXR-3. Kako god, softverski plejer vam pruža sve pogodnosti DVD-a u praktičnom formatu, a uz moćne CPU-e kakvi su danas, sve to radi bez ikakvog problema.

Ali treba da budemo svesni da samostalni DVD uređaji uglavnom daju bolju sliku (ne mislim na razne tajvance koji reprodukuju sve prošle i buduće formate). Kvalitet slike na kompjuteru zavisi od mnogo stvari: napajanja, brzine procesora, kvaliteta DVD-ja, snage grafičke kartice, monitora [ili kvaliteta TV izlaza na kartici, dužine i kvaliteta kabla do TV-a (govorim o S-video izlazu jer je kompozitni inferioran)]. Sa samostalnim DVD plejerom nema tih razmišljanja, a boje su zasićene, kontrast i oštrina su bolji, a naročito je bitno što čuveni "kvadratići" pri bržim scenama nestaju (kao i na tamnijim delovima slike koji se ređe menjaju). Iz ličnog iskustva vam tvrdim da je razlika vidljiva, pa makar imali i kvalitetnu Radeon grafičku karticu. Ali svako uživa u kvalitetu na svoj način.

A kakva je situacija sa video igrama? Hm, uglavnom nikakva. Izvesno je da mogućnosti DVD-ja za sada u najvećoj meri prevazilaze zahtevnost PC igara. I PS2 i Xbox platforma koriste DVD drajvove, a samim tim i DVD diskove za svoje igre, dok je kod PC-ja situacija drugačija. Još uvek nema mnogo igara koje su iskoristile potencijal od 4,37GB... Međutim, igre koje poput Baldur's Gatea dolaze na više CD-ova, su svakako interesantne.

Iako se trenutno DVD najviše koristi za gledanje filmova, sigurno će doći vreme kada će kompanije svoj softver masovnije izdavati na DVD-ju (poput Microsoftove Encartae) i u većoj meri iskoristiti ogromne potencijale koje pruža ovaj format. Kako vreme bude prolazilo i DVD pisači će postati povoljniji, pa će se i oni naći u sastavu naših PC konfiguracija, te ćemo moći sami da pravimo svoje DVD-ove. Kompanije užurbano rade na novim i efikasnijim formatima, koji će višestruko premašiti mogućnosti ovoga što imamo sada, tako da se uskoro može očekivati i više i bolje.

A dotle - dodaj mi onaj Gladiator DVD da još jednom pogledam scenu sa ...



5 VELIČANSTVENIH PC-DVD PLEJERA

▶ PIONEER DVD-116
Po mnogima još uvek najbolji plejer. DVD diskove čita brzinom x16, a CD x40

▶ NEC DV-5800A
Vrlo je sličan ostalim NEC uređajima, još je u vrhu. DVD čita brzinom x16, a CD x48.

▶ ASUS DVD-616
I dalje je u žiži interesovanja. Čita DVD medije x16, a CD x48.

▶ CREATIVE OVATION 16
Reprezentativni primerak DVD čitača, dolazi sa softverskim plejerom i podrškom za 5,1 zvuk. DVD čita x16, a CD x48.

▶ SONY DDU 1621
Kad je video u pitanju, ne može se bez Sonyja. Ovaj plejer "obrađuje" DVD brzinom x16, a CD x40.

SAITEK ZA SVE

Iako se većina PC igara sasvim ugodno može igrati preko miša i tastature, ipak postoji i dosta igra, poput sportskih simulacija i sličnih, koje je daleko ugodnije igrati pomoću nekog gamepada. Pre nekoliko brojeva predstavili smo tada aktuelnu Saitekovu ponudu, a u međuvremenu je ovaj poznati proizvođač opreme za igranje na PC-iju i konzolama predstavio novu seriju proizvoda, kod kojih je akcent na digitalnim tehnologijama. Na test smo dobili tri modela gamepadova: P220, P880 i P2500.

SAITEK P220 DIGITAL PAD

P220 je osnovni model, namenjen korisnicima koji nisu spremni da potroše previše para, ali ipak žele da poseduju kvalitetan uređaj osnovnih mogućnosti. Prijatno nas je izneadilo koliko je ovaj uređaj, napravljenog od kvalitetne sivoplave plastike, lak. Kvalitet izrade je na zavidno visokom nivou, kao što smo to već i navikli kod Saiteka, čak i kada se radi i o najjeftinijim kontrolerima.

S leve strane nalazi se osmosmerni D-pad, a sa desne šest programabilnih tastera. U sredini se nalazi digitalna throtle kontrola koju možete podesiti u jedan od četiri položaja, sa simpatično rešenom indikacijom trenutne podešenosti preko LE dioda. Sa prednje strane nalaze se dva uobičajena tastera na koja smo navikli kod svih gamepadova.

P220 povezuje se na računar preko USB kabla, a instalacija je veoma jednostavna i prolazi bez ikakvih dodatnih podešavanja. Napredniji korisnici mogu instalirati i dodatni softver koji im omogućava fino podešavanje funkcija gamepada.

U većini slučajeva kontroler lepo leži u ruci, ali je daleko primereniji dečjim nego odraslim rukama.

Digitalna priroda ovog uređaja ima za posledicu da se jako dobro snalazi sa sportskim simulacijama i akcionim igrama, dok simulacije vožnje mogu biti prilično zamarajuće, jer umesto glatkog kretanja levo - desno, izaziva naglo skretanje vozila.

SAITEK P880 DUAL ANALOG PAD

Već na prvi pogled jasno je da je ovo napredniji model, sa više mogućnosti. Ono što ga razlikuje od P220 Digital pada jesu dva "šeširića" koji zapravo predstavljaju dva analogna mini džojstika, koja mu značajno povećavaju upotrebljivost, jer sad s njim daleko prijatnije možete igrati i simulacije vožnje i druge igre kojima više prija analogna kontrola. Još jednu razliku u odnosu na prethodni model predstavlja i taster shift pomoću koga svakom tasteru, uključujući i one sa prednje strane, možete da dodelite i drugu funkciju koja će biti aktivna kada je on aktivan, što vam omogućava da kontroleru dodelite 16 funkcija.

Sa P220 zajedničkih mu je šest tastera, raspoređenih u dva reda s leve strane, iznad kojih je smešten već pomenuti taster shift. Sa desne strane je osmosmerni D-pad, a centralni deo zauzimaju dva anlogna džojstika.

Saitek P880 Dual Analog Pad - zaista lepo.

Ja sam P220 i idealan sam za sportske simulacije

DODATNI INFO

▶ Computer Land je kompanija koja se bavi prodajom kompjutera i kompjuterske opreme na našem tržištu. Inače Computer Land je zastupnik firmi Creative i Logitech za Jugoslaviju i u svom programu ima sve njihove proizvode. Pored toga prodaju i proizvode firmi Wacom, Saitek, Palm, Labtec kao i mnoge druge. Maloprodaja se nalazi u Bulevaru Vojvode Mišića 14, Beogradski sajam ispred hale X (tel: 655 485, 655 903), a veleprodaja se nalazi u ulici Kumodraška 45, YU Silicon Valley (Tel: 3976 304). Internet adresa je www.compland.co.yu

▶ Saitek je kompanija osnovana još 1970. godine, ali se tek od 1993. bavi proizvodnjom igračkog hardvera. Danas ona proizvodi kontrolere namenjene PC računarima i igračkim konzolama poput X-boxa. Sony Playstationa, GameCubea i sl.

Kao i prethodni model i P880 se na računar povezuje preko USB kabla, a instalacija protiče bez problema i pod Windowsom XP. Ovde je preporučljivo da instaliratei dodatni softver kako biste do kraja iskoristili sve mogućnosti koje ovaj gamepad nudi.

Softver koji se isporučuje uz P880 dobro je napravljen i lako se koristi, pa ćete vrlo lako napraviti mnogo profila za igre.

S obzirom da P880 Dual Analog Pad spada u naprednije gamepadove, i dizajn mu je napredniji i više prilagođen većim šakama. Kvalitet izrade je vrhunski, pa ne treba sumnjati u izdržljivost. Utisak koji smo stekli za vreme testiranja jeste da u poređenju sa drugim kontrolerima te klase, nudi više mogućnosti i opcija.

SAITEK P2500 RUMBLE FORCE PAD

P2500 je zapravo izveden iz modela P880 tako što mu je dodat efekat povratne sprege (force feedback) i dodatni taster pomoću koga se određuje da li će gamepad raditi u analognom ili digitalnom režimu.

Force feedbak je zasnovan na tehnologiji TouchSense koju je razvila kompanija Imerson koja se inače bavi razvojem tehnologija koje olakšavaju interakciju između čoveka i digitalnih tehnologija putem dodira.

Kao i prethodni model i ovaj poseduje šest tastera rspoređenih u dva reda sa desne strane iznad kojih se nalzi taster "shift" za uključivanje dodatnih funkcija, dva dodatna tastera sa prednje strane, osmosmerni D-pad koji je s leve strane. Centralno mesto zauzimaju taster za biranje analognog ili digitalnog režima rada i taster za uključivanje i isključivanje force feedbacka, sa odgovarajućim diodama koje pokazuju koje su opcije trenutno aktivne. Ispod njih se nalaze dva analogna mini džojstika, dok su s prednje strane dva uobičajena tastera.

Pošto je smešten u isto "kućište" kao i P880, i za P2500, važe iste ocene u vezi s kvalitetom i ergonomičnošću.

ZAKLJUČAK

I ovog puta Saitek je ponudio gamepadove među kojima svako može da izabere onaj koji mu najviše odgovara.

P220 Digital pad, prvi potpuno digitalni kontroler, namenjen je igračima kojima nije potrebno ništa više od osnovnih funkcija da bi sa uživanem igrali FIFU ili NBA, ali ipak žele kvalitetan uređaj koji će podneti sva maltretiranja.

P880 Dual Analog Pad je univerzalniji gamepad koji će pružiti prihvatljivu kontrolu u svim vrstama igara, namenjen onima koji nemaju omiljenu vrstu igara koju stalno igraju, već vole da isprobaju sve što im se učini zanimljivo. U tom slučaju će im P880 pružiti neophodnu univerzalnost jer će se sa njim daleko bolje snaći nego sa digitalnim P220 ili mišem i tastaturom. Ukoliko vam ne treba force feedback efekat, onda je ovo gamepad koji vam u odnosu na druge gamepadove slične cene, nudi mnogo više.

P2500 Rumble Force Pad je vrhunski model u kome će uživati igrači koji ne mogu bez force feedbacka, bez obzira što na ovim uređajima to nikad ne može delovati ubedljivo kao na volanima ili džojsticima, zbog same prirode gampada i načina na koji se on koristi.

Na kraju, ukoliko želite našu preporuku, najbolji odnos cene i kvaliteta ima model P880 koji predstavlja naš definitivni izbor, barem do pojavljivanja nekih novijih modela.

Ličim na P880, samo što sam jači za Force Feedback. Ja sam P2500.

Polovni računari
COMPAQ hp SIEMENS IBM
fabrički reparirani...

Servis
Nadogradnja
Internet
Potrošni materijal

Nove konfiguracije
AMD Duron AMD Athlon XP intel inside pentium III intel inside pentium 4
po vašem izboru ili našoj preporuci...

РАЧУНАРИ СТО%ПОСТО
Nehruova 51a
tel:
3187-841
1768-652

WWW.STOPOSTO.COM

SPECIJALNA PONUDA!
Računar:Pentium_IV_1.7GHz_128c, hard_disk_od_30Gb,_128MB_ram, Savage_4_SVGA,_SB_AC97,_56k modem,_17"_MONITOR,_floppy,_CD 52x,_MIDI_ATX_300W,_miš,_AGP tastatura,_zvučnici,_...
SUPER DEAL!
od 495 bod.

Komponente
MAYSONIC MSI Maxtor
GAINWARD TEAC
VIA ASUS Lucent Technologies
AOpen LG CREATIVE
Genius DTK Computer SAMSUNG
itd...

Acorp za Pentium 4

Do sada nismo imali prilike da predstavimo Acorpove proizvode pa smo prihvatli ponudu da isprobamo njihove matične ploče namenjene Pentium 4 procesorima

Na tržištima gde su duže prisutni, Acorpovi proizvodi su uglavnom pozitivno ocenjivani jer su nudili solidne perfomanse za mnogo manje novca u odnosu na neke poznatije proizvođače matičnih ploča. Na test smo dobili dva veoma slična modela oznaka 4D845APL i 4D845AL.

Prvi model zanovan je na Intelovom čip-setu I845E koji je namenjen Pentiumu 4 sa podnožjem Socket 478, dok je drugi model baziran na čip-setu i845. Drugi model nema podršku za magistralu od 533 MHz, ali to ne bi trebalo posmatrati kao veliki nedostatak jer zbog pristupačne cene predstavlja veoma dobar izbor za sisteme bazirane na Celeronu 4.

ACORP 4D845AP

Iako na prvi pogled deluje sasvim obično i niskobudžetna je, ova ploča ipak poseduje neke veoma zanimljive karakteristike. To se pre svega odnosi na dodatni panel nazvan Smart Panel II na kojem se nalaze dodatni USB, audio priključak i priključak za serijski port, kao i sistem dijagnostičkih LE-dioda koje u neprijatnim situacijama mogu da ukažu na uzrok problema. Osim njih, na panelu se nalazi i crveni taster koji se može iskoristit za resetovanje sadržaja BIOS-a bez otvaranja kućišta. Sve ovo veoma podseća na slično Asusovo rešenje od koga je Acrop preuzeo i EZ Plug, što omogućava da ove ploče spojite i na starija ATX napajanja koja nemaju specijalni četvoropinski priključak karakterističan za matične ploče za Pentium 4.

Ploča je napravljena na osnovi čip-seta I845E, i ima 1 AGP slot četvorostruke brzine (AGP standrad 2,0 sa naponom od 1,5V) i 6 PCI slotova. Za reprodukciju zvuka zadužen je C-Meda 8738 čip koji omogućava reprodukciju šestokanalnog zvuka. Komunikaciju sa IDE uređajima obavlja kontroler koji radi po standradu ULTRA ATA 100. Ploča je opremljena i hardverskim monitoringom napona i temperature. U dva memorijska slota može se instalirati maksimalno 2 GB DDR SDRAM memorije.

BIOS je standardni, kompanije Award, što znači da u njemu postoje i opcije za overklokovanje, mada se to od ove ploče ne očekuje. Ipak ukoliko koristite Celeron koji radi na 100 MHz, omogućeno vam je podizanje brzine magistrale do 132 MHz, a ako koristite Pentium 4, onda magistralu možete podići do 166, a mi smo stabilan rad ostvarili do brzine magistrale od 150 MHz (efektivno 600 MHz). Moguće je podešavati i napon procesora i to u rasponu od -0,1 do +0,2V sa korakom od po 0,025V, kao i napon AGP porta, povećavajući ga do 0,3V sa korakom od po 0,1V

Za oko nam je zapala i trostepena filtracija napona procesora što pokazuje da je tom delu posvećena posebna pažnja, a što nije baš uobičajeno kod ploča namenjenih ekonomskoj klasi. Kad smo već kod toga, prilikom montiranja hladnjaka treba biti veoma pažljiv da se ne bi oštetili kondenzatori koji se nalaze u blizini.

ACORP 4D845AL

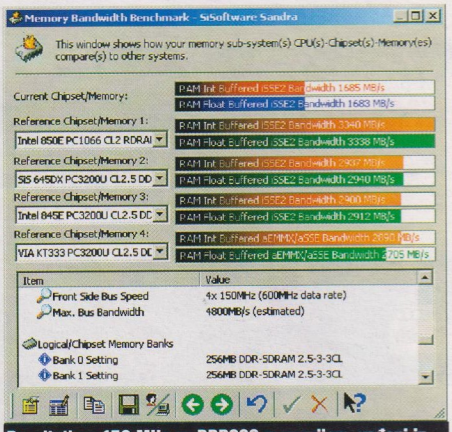
Ovaj model je veoma sličan prethodnom, uz nekoliko razlika. Za razliku od prethodnog modela ova ploča je bazirana na nešto starijem čip-setu i845, i nema podršku za magistralu od 133 MHz. Razlika je i u zvučnom podsistemu koji je kod ove ploče zasnovan na AC 97 kodeku. Sve ostale karakteristike koje smo naveli za prethodni model važe i za ovaj, a to znači da ćete i uz njega dobiti već pominjani Smart Panel II.

PERFOMANSE

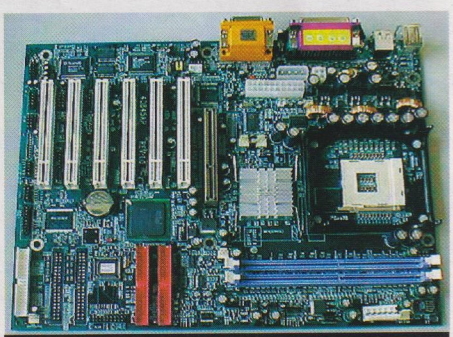
Kada se analiziraju perfomanse, dolazi se do zaključka da su one sasvim u skladu s onim što čip-set može da ponudi. To konkretno znači da Acorpovi modeli ostvaruju perfomanse jednake perfomansama Gigabytovih i Aopenovih ploča zasnovanih na istim čip-setovima, što opet pokazuje da je Acrop napravio dobre ploče bez primetnih grešaka. Za vreme testiranja ploče su radile izuzetno stabilno i sa njima nismo imali nikakvih problema.

ZAKLJUČAK

Nedvosmisleno se nameće zaključak da su Acorpove ploče solidni proizvodi i ih preporučujemo onima koji traže ploču koja će raditi stabilno, za Pentium 4, a neće isprazniti njihov novčanik do kraja. Po ceni koja je slična ceni drugih proizvođača dobijate i ploču i Smart Panel, što je više nego povoljna kupovina. Nadamo se da ćemo uskoro biti u prilici da testiramo i modele namenjene AMD-ovim procesorima i tako zaokružiti prikaz ponude ovog proizvođača.



Rezultati na 150 MHz sa DDR200 memorijom, vađeni iz popularnog programa Si Soft Sandra



Pogled iz ptičje perspektive na matičnu ploču Acorp 4D845AP. Pljosnata baterija pored "Severnog mosta" ne napaja PCI slot ispod kog se nalazi, već služi za druge stvari... ;-)) .

DODATNI INFO

▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je: 321 51 51, a internet adresa www.dl.co.yu

▶ **Acorp Electronics** je poznata hardverska kompanija sa sedištem na Tajvanu i bavi se proizvodnjom hardverskih komponenti. Najpoznatiji su po proizvodnji matičnih ploča za Intel Pentium i AMD procesore. Njihovi proizvodi se odlikuju pouzdanošću, kvalitetom i povoljnom cenom. Kod nas su prilično popularni.

neo

multimedia computer system

Neo MP-333SP Optical PS-2 Mouse,
Scroll Wheel sa funkcijom trećeg tastera...

Neo CX5955 / CX5959 ATX P4 Cases,
230/250W Power Supply, opcioni Front Panel...

Neo Miditower Case, 300W P4 CE,2xUSB&Mic,
3*5.25", 2+2*3.5"

Neo PS/2 multimedijalna tastatura
Internet, Email, Web, Search, Home, Volume Up/Down
/Mute tasteri

Neo PS/2 mis
Scroll točkić sa funkcijom trećeg tastera
Ergonomican dizajn i za levoruke i za desnoruke

Neo 5.1 proffesionaly enhanced woofer
Real 5.1 channel system
Power Output: 100W RMS

Neo 3" Full Frequency Unit
3D Function, Power Output: 5W RMS
Earphone connector

Neo 3" Full Frequency Unit
3D Function Power Output: 8W RMS
Input Sensitivity: 18mV

Neo CX5955 / CX5959 ATX P4 Cases,
230/250W Power Supply, opcioni Front Panel...

Neo 2.1 proffesionaly enhanced woofer
space saving design, 30W RMS

www.pinsoft.com

MP3 plejer za šetnju i auto

Popularnost muzike u formatu MP3 nametnula je potrebu i za većim izborom prenosnih MP3 plejera

Sve do skoro ponuda je bila svedena na uređaje sa memorijom od nekoliko desetina MB i u koje ste morali da snimite pesme pre nego što ih reprodukujete. Drugu grupu su činili uređaji opremljeni čvrstim diskom na koji je moglo da stane puno pesama, ali je on bio preskup, a i za njegovo korišćenje i ažuriranje neophodno je da imate računar. Nedavno, na naše tržište stigli su i MP3 plejeri koji veoma liče na klasične diskmene, ali su u stanju da, osim muzičkih diskova, reprodukuju i kompakt diskove sa muzikom u formatu MP3. Jedan takav uređaj pod nazivom JazzPiper MCD 650S dobili smo na test i evo naših utisaka.

Već se na prvi pogled vidi, jasno je da se radi o brižljivo dizajniranom plejeru. Iako je napravljen od plastike, što mu omogućuje da bude veoma lagan, ne deluje jeftino jer je poklopac obojen svetloplavosivom bojom sa metalik efektom. Tasteri su iznenađujuće kvalitetno izvedeni, sa klikom, pa ste uvek sigurni kada ste neki od njih i pritisnuli. Napomenimo da imate mogućnost da pomeranjem prekidača koji se nalazi sa desne strane plejera zaključate tastere na uređaju, tako da se plejer ne može aktivirati pritistanjem tastera, pa vam se ne može desiti da ga slučajno uključite ili isključite usred omiljene pesme.

Sa prednje strane se nalazi LCD diplej numeričkog tipa sa ukupno osam tastera. Tri manja tastera služe za uključivanje sistema ESP, koji sprečava preskakanje pesama tako što ih unapred učitava u bafer, ali zato skraćuje vreme rada baterije; pored toga JazzPiper ima i pretraživanje pesama, markiranje početne i krajnje tačke za ponavljanje pesme i učitavanje neke od prepodešenih vrednosti ekvilajzera za različite tipove muzike. Nažalost, ne postoji mogućnost da sami podesite ekvilajzer. Četiri veća tastera služe za puštanje/pauziranje reprodukcije, zaustavljanje i premotavanje unapred ili unazad.

Sa desne strane nalaze se priključci za spoljašnji adapter koji se dobija uz plejer, izlaz za povezivanje na neki drugi sistem (line-out), priključak za slušalice, potenciometar za regulaciju jačine zvuka u slušalicama i već pomenuti prekidač za zaključavanje glavnih tastera.

Dopao nam se način na koji je rešeno određivanje jednog od režima rada plejera. Pesme možete slušati redom ili metodom slučajnog izbora i to na nivou celog diska ili samo jednog direktorijuma. Postojii opcija repeat, koja se takođe može primeniti na ceo disk ili direktorijum, a ako želite da sve pesme preslušate na brzinu, možete uključiti mod Intro u kome ćete čuti samo početak svake pesme.

JazzPiper je sposoban da čita sve vrste medija, bilo da se radi o CD-R ili CD-RW diskovima. Kada se CD ubaci u plejer, automatski će biti skeniran, a uređaj će zapamtiti samo one direktorijume u kojima se nalazi muzika. Svaki direktorijum će dobiti svoj broj i vrlo lako uz dva-tri pritiska na tastere možete menjati direktorijume. Nažalost uređaj ne može da očita nazive fajlova, pa ako želite tačan redosled pesama, moraćete da pravite omote.

Ono što ovaj uređaj čini posebno interesantnim i izdvaja ga od sličnih, jesu i dodaci koji se isporučuju uz njega, a namenjeni su njegovom korišćenju u automobilu. Tu mislimo na adapter preko koga se JazzPiper može priključiti na priključak od upaljača kako ne bi trošio baterije i elektronsku kasetu. Na prvi pogled kaseta izgleda kao i obična kaseta, ali nema traku. Ona se kablom, koji se dobija uz nju, povezuje na JazzPiper ili na neki drugi uređaj i na taj način u njenu internu memoriju snima se muzika koja kasnije može biti reprodukovana na svakom kasetofonu. Ovo je veoma zgodno za kratke gradske vožnje jer ne zahteva od vas da nosite plejer već samo kasetu.

Spisku opreme koja se dobija uz ovaj MP3-plejer treba dodati i dve NI-CD baterije koje se mogu puniti, slušalice prosečnog kvaliteta i kabl za line-out sa kojim, preko dva činča, JazzPiper možete povezati i na neki drugi sistem. Možda bi svemu ovome mogla da se doda i torbica za nošenje, ali i ovako je spisak više nego impresivan.

Kvalitet zvuka koji ovaj plejer pruža je standardan za ovu vrstu uređaja i nemamo mu šta prigovoriti, ali ni nešto ga naročito pohvaliti. Jednostavno, zvuči dobro i ugodno koliko MP3 to može, dok ćete za pravo slušanje audio diskova ipak morati da nabavite kvalitetnije slušalice. U plejer je ugrađen i Dynamic Bass Boost System na koji ne možete nikako uticati.

Zamerku upućujemo vidljivo lošem kvalitetu kablova koji deluju kruto i jeftino, ali je izgleda to jedini kompromis koji je napravljen da bi uređaj bio što jeftiniji. Nedostajalo nam je i pozadinsko osveteljenje displeja, pa čak i tastera, ali vremenom ćete se verovatno navići na njihov raspored pa vam neće ni trebati. S druge strane, JazzPiper je veoma izdržljiv jer je bez problema i bez odmora "odsvirao" 700 MB muzike sa srebrnog no-name diska.Takođe, ni jednog trenutka nismo imali problem sa prepoznavanjem diskova i muzike na njima.

Bogata oprema i više nego solidan kvalitet izrade i reprodukcije osnovne su odlike ovog plejera koji će vam kod kuće, u šetnji ili vožnji, pružiti mnogo zadovoljstva dok slušate omiljenu muziku.

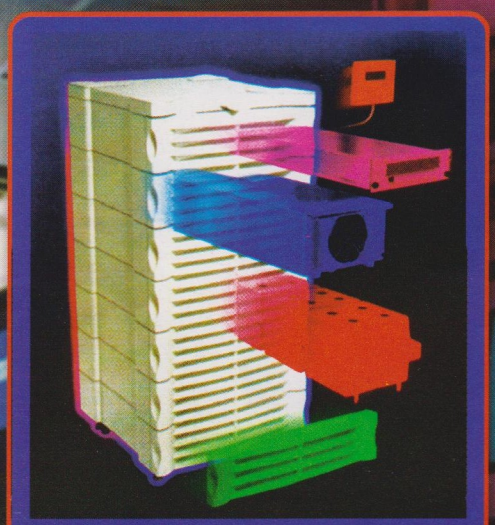
Da, da to sam ja, JazzPiper MCD650S - sviram i MP3 i CD i nisam težak za nošenje... kupite me sad

DODATNI INFO

▶ **Computer Dream** je kompanija koja se bavi prodajom računarske opreme i periferijskih uređaja. U svom programu imaju proizvode sledećih kompanija: Mustek, Genius, Hyndai, Chicony, DFI, Casio, Media Forte, JazzPiper i mnoge drugih. Prodajni prostor se nalazi u Beogradu u Nemanjinoj 4 (tel: 36 10 310), a veleprodaja u Đorđa Jovanovića 9/3 (tel: 32 24 221, 32 26 303, 32 26 32). Naravno, njihov kompletann program možete pogledati i na internetu na adresi: www.computerdream.co.yu

▶ **JazzPiper** je kompanija sa sedištem u Singapuru i u stvari predstavlja odeljenje RFC korporacije koja je zadužena za tzv. consumer market. Uglavnom radi prenosne muzičke uređaje poput MP3 plejera, diksmana itd. JazzPiper proizvodi su solidnog kvaliteta i umerene cene.

Predstavljamo Vam Symmetra Power Array, skalabilnu, redudantnu zaštitu napajanja za višestruke servere i poslovne aplikacije



Symmetra™ Power Array™

Typical data center with a legacy UPS

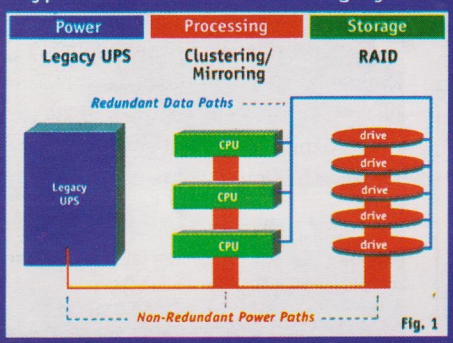


Fig. 1

Typical data center with a Power Array

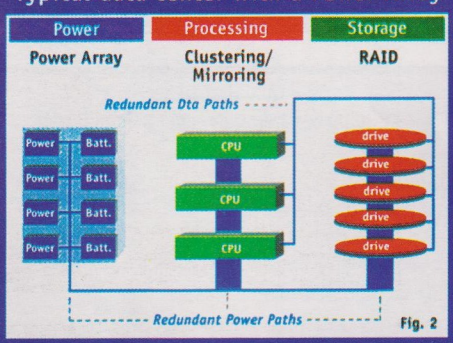


Fig. 2

www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

APC®

Legendary Reliability™

www.apcc.com

Index oglašivača

Alfa Media 56
American Ink Jet 56
Antamedia 83
Beosoft 33
Bonus 13, 108
Computer Dream 2
Computer Land 27
Cyber Space 81
Digitech 31
Dirtect Link 105, 107
Eko Net Cafe 85
Exxtereme 3D 32
Game Over 53
GL Soft 77
Haos Radio 22
In Radio 22
Nova Computers 93
Pin Computers 103
Računari Sto Posto 101
Shine 63
Teleport 89
The Games 3
TV Mobilija 23
Vea Comp 56

Psihološki Rat

U sklopu priprema za rat protiv Iraka koji će, ako se desi, biti najkompjuterizovaniji sukob do sada, Amerika je odlučila da upotrebi poseban način zbunjivanja neprijateljskih trupa u zoni zabranjenog leta. Pentagon je odlučio da pre početka izvođenja vojnih operacija iračke trupe zatrpa hiljadama kopija uputst+plejera, što je i urađeno pre neki dan. Zvuči čudno, ali vojni zvaničnici tvrde da će neprijateljske trupe totalno da se pogube kad budu probale da shvate navedena uputstva koja su tako konfuzno napisana da ih ne razumeju ni sami radnici u Samsungovim fabrikama. Prvi satelitski snimci (koji su bili prikazani i na CNN-u) već pokazuju da je veliki broj iračkih vojnika napustio položaje i otišao kući da proba da programira svoj video rekorder, ali malo njih se vratilo. To samo dokazuje da su Ameri bili u pravu kad su na ovaj način hteli da zbune neprijatelja i oslabe njihovu liniju fronta, jer ko bi očekivao ovakav "poklon" sa neba. Iračani su navikli na letke...

posetite naš forum

4um THE GaME®

www.gamer.co.yu

THE GaME®

NOVEMBAR 2002 • BROJ 46

Izdavač ..... P.A.Z.I. Press
Urednik ..... Uroš Jojić
Managers ..... Dejan Wolf, Aleksandar Vasović
Urednik za hardver ..... Nenad Jovanović
Grafički urednik ..... Vladimir Gajić
Lektor ..... Olivera Potić
Grafička obrada i prelom ..... PCW STUDIO, Beograd, 063/226-202
Redakcija ..... Uroš Jojić, Dejan Grbavčić, Uroš Pavlović, Zvezdan Obradović
Saradnici ..... Dorian Mogoš, Dejan Kijanović, Dušan Katilović, Ranko Trifković, Milan Đukić, Nenad Jovanović, Matt Leyendecker, Neal Leyendecker, Mike Glass, Gareth Von Kallenbach, John Pearson
Sekretarica redakcije ..... Ivana Siljanović
Marketing ..... Gordana Cvetković, Meri Morina, 064/183 48 13, 011/340 77 36
Telefon redakcije 011/340 77 12
Štamparija ..... Efekt 1, Beočin
Adresa ..... The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22, *redakcija@gamer.co.yu*
ISSN broj 1451-1002

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. **VeA Comp** kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis THE GaME®
3. **CD** sa igrom

propozicija

1. ČITKO POPUNITI anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja-časopisa).
2. OBAVEZNO popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U OBZIR DOLAZE samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. KUPON POSLATI na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. NAGRADE možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. ONOG TRENUTKA kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ **45. BROJA**

1. NAGRADU **VeA Comp** KOMPJUTERSKI STO dobila je: **Sanja Stojanović,** Beograd
2. TROMESEČNU PRETPLATU na časopis THE GaME® dobio je: **Nenad Ninkov,** Beograd
3. CD ROM sa igrom dobio je: **Nikola Antonić,** Šabac

dobitnici

REVOLUCIJA REZOLUCIJE

Novi Lexmark Z65. Sa rezolucijom štampe od 4800 x 1200 predstavlja pravi foto printer.

PrecisionPhoto™
PrecisionSense™

4800 dpi photo quality

21ppm speed

variable drop size

paper type sensor

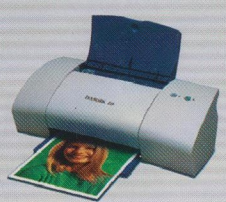
2 paper trays

super resistant ink

Lexmark Z65 - vladar među foto štampačima. Možete samo da zamislite šta za vaše digitalne slike znači 5.8 megapiksela i mikroskopski male kapljice. Čiste i oštre boje. Zapanjujuće dobra reprodukcija tonova kože. Munjevito brz - 21 strana u minuti. Ako na to dodate još i neverovatno rukovanje papirima Z65 ostvaruje sve Vaše želje oko vrhunske kolorne štampe. I više od toga...

Lexmark Z25

1200 dpi photo quality · 9ppm speed · everybody



Lexmark Z35

2400 dpi photo quality · 11ppm speed · ease of use

Lexmark Z45

2400 dpi photo quality · 15ppm speed · Text sharp black text

Lexmark Z55

3600 dpi photo quality · 17ppm speed · paper type sensor

LEXMARK™

Passion for printing ideas.™

Distributer Lexmark proizvoda

Direct Link

011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

www.dl.co.yu

www.lexmark.com

NAJPOPULARNIJA KONZOLA NA SVETU

OD
800,00 din
MESEČNO

18.999 din!

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

PS2
PlayStation 2

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu